

ДЕМО-ВЕРСИИ: Medal of Honor: Airborne / World in Conflict / Агрессия ВИДЕОНАВИГАТОР: Supreme Commander: Forged Alliance / Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer / Assassin's Creed / Need for Speed ProStreet / NHL 08

Command & Conquer GOLD (полная версия) + DAEMON Tools!

ПОСТЕР: STRANGLEHOLD и BIOSHOCK

№ 9 (124) 2007

www.gamenavigator.ru

НАВИГАТОР ИГРОГОГО МИРА

FALLOUT 3

на DVD

Interview



Interview

GEARS OF WAR для PC
БОЛЬШЕ, ЧЕМ WAR!

ДОПРОС ПРЕЗИДЕНТА EPIC GAMES С УЧАСТИЕМ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО

"ТИГРЕНКА УБИЛ НЕ Я"

стар. 40

Review

КОДЕКС ВОЙНЫ
ВЕЛИКИЙ ПОХОДОВЫЙ ПОХОД

BIOSHOCK

ПОЛНЫЙ СТИЛЬ

STRANGLEHOLD

КОРОТКОСТВОЛ В ДЕЙСТВИИ!

Выставки

GAMES CONVENTION

ТАНЦЫ НА ТРУПЕ ЕЗ

BLIZZCON

ПОЛЯРНЫЙ WOLF

Preview

EMPIRE: TOTAL WAR
СЕСТЬ ЗА БОНАПАРТУ

COMMAND & CONQUER 3:
KANE'S WRATH

СТРАШЕН В ТНЕВЕ

FarCry 2

АФРОФАРКРАЕЦ

DEAD ISLAND

МЕРТВЫЙ СЕЗОН



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Maxview

FALLOUT

СКАЗ ПРО ТО, КАК МИР ВЫПАЛ В ОСАДОК

ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ
 УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Разгроми жалкую армию лодышик!

Война миров никогда еще не была такой красной!

Защищай Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



Всем привет!



В середине августа случился Круглый такой стол в вотчине ИТАР-ТАСС, за которым собирались представители индустрии, психологи и журналисты. На повестке дня стоял естественный вопрос: безопасно ли увлечение компьютерными играми, и к каким последствиям оно может привести? После пары часов разговоров все остались при своих же исходных мнениях, образовавшихся вследствие профессиональной деятельности, личного опыта и здравого смысла. В общем, все хорошо, что в меру. Пока человек не в состоянии осознанно относиться к своим увлечениям, их должны контролировать родители.

И тогда джин, сидящий в компьютере, будет творить с ребенком чудеса, а не пакости. Если же паспорт уже в кармане, то пора подключать собственные мозги. Если же мозгов не хватает, то тут по любому медицина бессильна.

Очень жаль, что за стол так и не уселся руководитель пресс-службы Московской Патриархии Владимир Вигилянский, который обещался быть, но не явился (на пару с представителем Microsoft, кстати). Лично меня, да и, думаю, всех присутствующих, весьма интересовала позиция современной православной церкви в отношении компьютерных игр. Ведь,вольно или не очень, но виртуальные вселенные борются за души, время и кошельки потенциальной паства, предлагая райские (или адские, кому что больше нравится) кущи сейчас и сразу, при этой жизни. Борются весьма успешно и нарастающими темпами.

В июне этого года англиканская церковь заявила протест компании SONY в связи с тем, что в одной из ее игр фигурировал манчестерский кафедральный собор, в котором в вымышленной ситуации, вымышленные герои сражались с вымышленными демонами. SONY покаялась и принесла извинения, но игру с полок магазинов не отозвала. Православная церковь пока никаких официальных шагов в отношении компьютерных игр не предпринимала. Хотя на соответствующих форумах полным ходом одни верующие разъясняют другим, что игры - это форма праздности, а потому с ними (и с собой) нужно бороться.

С другой стороны, католическая церковь уже начала использовать игровые продукты для собственной раскрутки. Правда, пока получаются слабенькие игрушки с рейтингом ниже троек по принятой у нас шкале.

Должен признать, за время пребывания на Games Convention мне не удалось найти хотя бы одну игру с уклоном в религию, которой хоть кто-нибудь да заинтересовался.

На фоне последней Е3 в Санта-Монике немецкая выставка выглядит особенно хорошо. Здесь можно было и поработать, и просто развлечься. И в очередной раз GC побила установленные прежде рекорды по всевозможным параметрам, хотя премьерных анонсов могло бы быть и побольше. Остается посмотреть, как проявят себя EforAll, которая пройдет с 18 по 21 октября в Лос-Анджелесе, и можно будет сделать окончательный вывод о раскладе приоритетов на игровой выставочной сцене. Но уже сейчас непонятно, кем EforAll пытается привлечь публику: из мощных игровых компаний в списке участников числится THQ, Konami и Nintendo. И за исключением трех упомянутых контор все остальные члены ESA собираются ее игнорировать.

Думаю, проигнорирует ее и отечественные издатели. По той простой причине, что для поездки в такую даль должен быть веский повод. А он-то как раз и отсутствует.

Искренне Ваш,
Игорь БОЙКО

Учредители	Али Даутов Татьяна Журавская
Генеральный директор	Али Даутов
Зам. Ген. директора	Сергей Журавский
Главный редактор	Игорь Бойко
Выпускающий редактор	Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ

Александр Васнев	
Андрей Щур	
Исторический консультант	Владимир Веселов
	Владимир Пуганов
	Дмитрий Васильев
	Леонтий Тютелев
	Михаил Баранов
	Рафаил Фаткулин
Арт-директор	Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка	Дмитрий Кузнецов
Художник	Даниил Кузьмичев
3D-художник	Кирилл Яковлев
Senior Editor	Dmitry Gertsev
Webmaster	Евгений Янусов

ОБЛОЖКА

Gears of War

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 642-8780
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ

E-mail: zhuravsk@aha.ru

АДРЕС РЕДАКЦИИ

Куда: 123182, Москва-182, а/я 2
Кому: ООО "Навигатор Паблишинг"
Телефон: (495) 580-6384
E-mail: navigat@aha.ru
www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС

38888, 10323 ("Пресса России")
82561, 82563 ("Газеты и журналы")
11345, 11346 ("Почта России")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:

Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ГИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

000 "Навигатор Паблишинг", 2007 г.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

7,62	166	Hegemony: Philip of Macedon	86
Головорезы: Корсары XIX века	22	Hellgate: London	12, 33
Дальний свет	96	Hunt, The	10
Дальнобойщики 3.		Hunting Unlimited 2008.	67
Покорение Америки	102	Kane & Lynch: Dead Men	37
Как достать студента:		Left 4 Dead.	22
Переполох в общаге	91	Little Big Adventure	178
Кодекс войны	22, 92	Little Big Adventure 2	178
Магия крови	22	Loki	120
Обитаемый остров:		Lord of the Rings Online, The	132
Чужой среди чужих	52	Madden NFL 08	108
Особенности национального развода	119	Mafia 2	18
Периметр 2: Новая Земля.	72	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	37
Полный привод 2: Hummer	96	Mata Hari	37, 117
Приказано уничтожить:		Metathrone Project	48
Вьетнамский ад	60	Miss Popularity	91
Приключения барона Мюнхгаузена на Луне	124	MotoGP'07	98
Прогулки верхом	61	New Beginning, A	34
Свен Всемогущий	61	Obscure II.	50
Смерть шпионам	22	Peter Jackson's King Kong	169
Тачки	169	Pirates of the Caribbean: At World's End	169
Цыпленок Цыпа: Герой галактики	166	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	169
A New Beginning	116	Pro Cycling Manager 2007: Le Tour de France	165
Age of Conan: Hyborian Adventures	37, 38, 126	Pro Evolution Soccer 2008	37
Agency, The	34	Project RPB	29
Ankh - Battle of the Gods	34	Prototype	16
Beowulf	44	Quake 5	161
BioShock	37, 62	RACE 07: The WTCC Game	100
Black Prophecy	33, 130	Rage	12
Borderlands	16	Return to Castle Wolfenstein	16
Call of Duty 4	20	Rising Eagle	54
Campus	78	Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu	60
Chronicles of Narnia: Prince Caspian, The	33	Rock Band	24
Codename: Panzers - Cold War	74	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	38
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	88	Second Life	128
Condemned: Criminal Origins	26	Secret Files 2	114
Crusader Kings: Deus Vult	82	Settlers 6, The	37
CryoWar	38	Shady O'Grady's Rising Star	122
Crysis	37	Shrek the Third	165
Culpa Innata	118	Space Siege	36
Death Island	56	Spiderwick Chronicles, The	20
Drakensang: The Dark Eye	37	Stranglehold	68
Edge of Twilight	46	Supreme Ruler 2020	18
Empire Earth III	76	Swarm, The	12
Empire: Total War	80	Sword of the Stars: Born of Blood	90
Enemy Territory: Quake Wars	14	Tabula Rasa	36
Eye Training	37	They	45
Fallout 3	37	Tibia	127
Far Cry 2	37, 58	Tiger Woods PGA Tour 08	106
Fury	126	TimeShift	18
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	84	Tronji World	127
God of War: Chains of Olympus	37	Turning Point Fall of Liberty	47
Gothic 4	28	Turok	33
Guild Wars	36	Unreal Tournament 3	40
Guitar Hero III	24	Vanguard	34

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С	2 страница обложки
Zenon	3 страница обложки
1С	4 страница обложки
1С	5, 7, 43, 49, 75, 79, 83, 87, 115
Акелла	13, 15, 17, 19, 21, 23, 25
Бука	11, 97, 101, 105, 131
ИгроМир	139
RINET	27
Sibilant	35, 135
Лаборатория Касперского	65



- Дети, я буду
у вас вести
Закон божий

184



- 6** Итоги конкурса
- 8** Квартальный план
- 10** Новости

SPECIAL

- 30** Краска игропрома
- 32** Games Convention убер аллес!

ACTION

- 39** За далью даль
- 40** Речь президента
Unreal Tournament 3
- 44** Огнем и мечом, булавой и копьем
Beowulf
- 45** Эти дети
They
- 46** Сумеречный край
Edge of Twilight
- 47** Сослагательное наклонение истории
Turning Point Fall of Liberty
- 48** И имя им Orion
Metathrone Project
- 50** Тинейджеры опять в ужасе
Obscure II
- 52** Приключения молдавского сапера
Обитаемый остров: Чужой среди чужих
- 54** Птица счастья
Rising Eagle
- 56** Зомби в отпуске
Death Island
- 58** Докричаться до Африки
Far Cry 2
- 60** Приказано уничтожить: Вьетнамский ад
- 60** Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu
- 61** Прогулки верхом
- 61** Свен Всемогущий
- 62** Вода красна
BioShock
- 67** Hunting Unlimited 4 после патча
Hunting Unlimited 2008
- 68** Нарезной
Stranglehold

STRATEGY

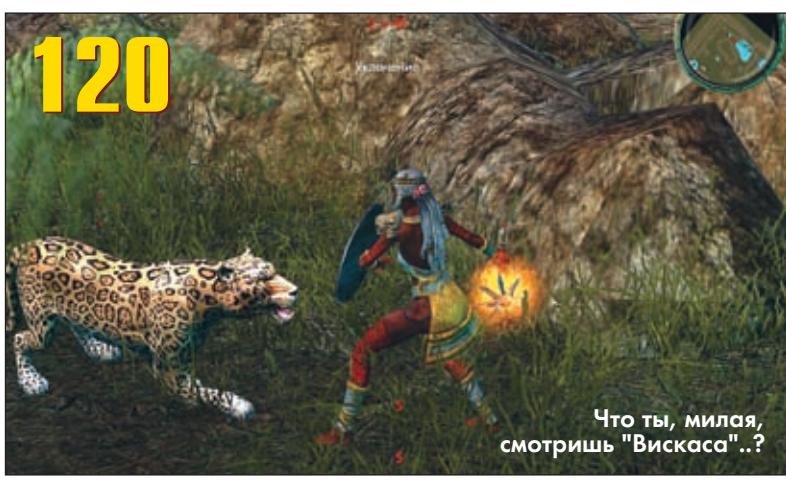
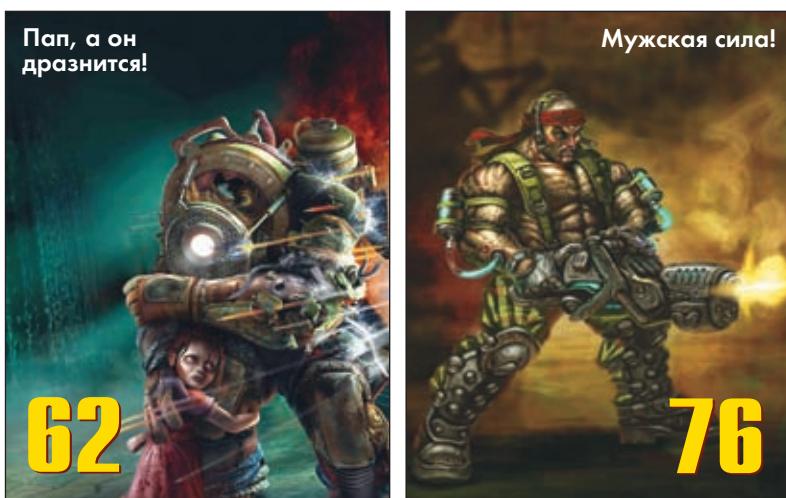
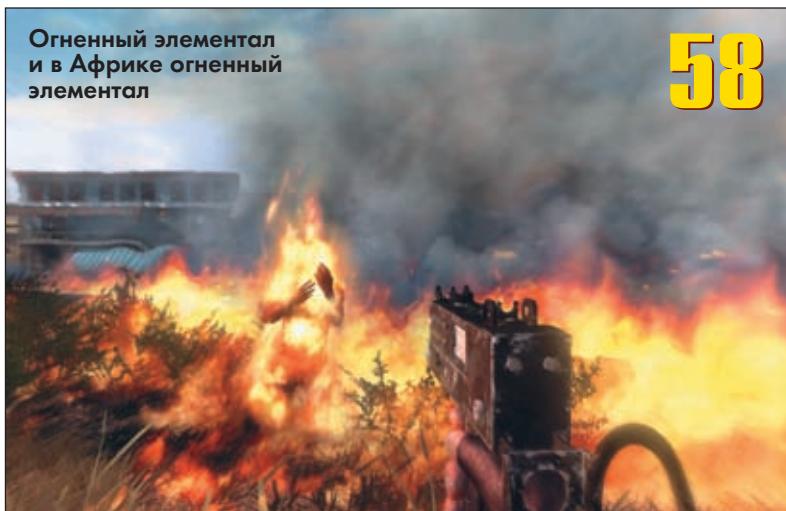
- 71** Война после войны
- 72** Квадрат периметра
Периметр 2: Новая Земля
- 74** Russkie are coming!
Codename: Panzers - Cold War
- 76** Сырое TECTo
Empire Earth III
- 78** Студенческие будни
Campus
- 80** Баста, карапузыки!
Empire: Total War
- 82** Господь узнает своих
Crusader Kings: Deus Vult
- 84** Вновь открытый космос
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor
- 86** Власть гегемону!
Hegemony: Philip of Macedon
- 88** Кейн сердится
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
- 90** Галактические Наполеоны
Sword of the Stars: Born of Blood
- 91** Miss Popularity
- 91** Как достать студента: Переполох в общаге
- 92** Шестигранная сказка
Кодекс войны

**SIMULATION.SPORT**

- 95** Людей много, а человека нет
- 96** Полный привод 2: Hummer
- 96** Дальний свет
- 98** Гонки на выживание
MotoGP'07
- 99** Завтрак жалко
Voltage



СОДЕРЖАНИЕ



- 100 Заморские специи**
RACE 07: The WTCC Game
- 102 Американская мечта**
Дальнобойщики 3. Покорение Америки
- 106 Двенадцатое пришествие Тайгера**
Tiger Woods PGA Tour 08
- 108 Мечта не для нас**
Madden NFL 08

RPG+ADVENTURE

- 109 Что за [censored]!**
- 110 Пока дозоры отдыхают**
- 114 Сломанные файлы**
Secret Files 2
- 116 И с чистого листа...**
A New Beginning
- 117 Двойная жизнь**
Mata Hari
- 118 Не моя вина**
Culpa Innata
- 119 Vigil - Episode 1: Blood Bitterness**
- 119 Особенности национального развода**
- 120 Мелкий бес**
Loki
- 122 Фабрика звезд**
Shady O'Grady's Rising Star
- 124 Без пушки на луну**
Приключения барона Мюнхгаузена на Луне



ONLINE

- 125 World of Warcraft**
как зеркало онлайновой революции
- 126 Connect**
- 130 Интересные времена**
Black Prophecy
- 132 Квесты большого города**
The Lord of the Rings Online
- 136 Расстаться с деньгами? Спроси меня как!**
- 140 BlizzCon 2007**

HARDWARE

- 145 Излишество и необходимость**
- 146 Железный поток**
- 149 Свежее железо**
- 150 Железная почта**
- 152 Середнячки DX10: первый блин**

CYBERSPORT

- 160 Новости киберспорта**
- 163 WCG Russia 2007:**
Северо-запад к чемпионату готов!

CHEATS

- 165 Cheats**

MAXVIEW

- 168 Columbia Pictures не представляет**
- 172 На руинах Золотого Века**

FORGOTTENWARE

- 178 Бисолярный мир**
Little Big Adventure
- 178 Little Big Adventure 2**
- 180 Киборги вместо мутантов**
Wasteland

Z-ZONE

- 182 Недобрая сказка**
- 184 Монашки-нимфоманки**
- 187 Буквоедство**
- 187 Куколка моя**
- 187 Фонограмма**
- 188 Герои и супергерои**
- 194 Почта**
- 198 Содержание DVD**
- 207 Подписка**



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

7.62mm



<http://762.games.1c.ru/>

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

Реклама

1C
ФИРМА "1С"

APEIRON

КОНКУРС



ИТОГИ КОНКУРСА "Эпический квест"

Подошел к концу конкурс, посвященный игре Two Worlds. Лучше всех "Эпический квест" сдала, а следовательно, и получила право на причитающиеся за него экспу и ноутбук RoverBook лучница, ворожея, и несомненно красавица Светлана Маликова.

Чуть хуже, но, тем не менее, достойно с поставленной задачей справились Владислав Павлов и Михаил Полетаев. Мы бы с радостью и им выдали по ноутбуку, но он у нас, к сожалению, был всего лишь один, так что придется обойтись утешительными призами. Владислав в честной борьбе отвоевывает 10, а Михаил - 5 подарочных купонов на игры компании "Акелла".

Кроме того, тройка призеров, а также чуток не дотянувшие до них Николай Епифанцев и Александр Гукков получают фирменные наборы от компаний "Акелла" и RoverBook (футболка, коврик, блокнот с игровыми артами и настенные календари).



ФИНАЛ КОНКУРСА "Неподражаемый фольклор Плоского мира"

"Навигатор игрового мира" и издательство "Эксмо" объявляют победителей вселенского конкурса (объявленного в июльском номере за этот год). Мы получали письма и телеграммы отовсюду: из Москвы и Петербурга, из Краснодара и Красноярска, из Ланкара и блистательного Анк-Морпорка, и конечно же, нам пришло огромное количество сообщений из Борогравии (но поскольку мы находимся с ними в состоянии необъявленной войны, то эти работы к конкурсу не допускались).

Счастливыми обладателями пяти книг с автографом Терри Пратчетта стали:

Валерий Масеров aka ValWell
Naga The Serpent
Александр Калинин
Георгий Орлов
Николай Миляев

Да прославятся их имена на всех континентах Плоского мира!

P.S. За исключением проклятой Борогравии.

P.P.S. С творчеством победителей можно ознакомиться на нашем плоском диске в разделе z-zone.





«Неповторимая динамика, выдержанная атмосфера, безумное число тоностей и нюансов - это очень особенный, ни на что не похожий шутер».

«Игромания»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

<http://games.1c.ru/bioshock>
<http://bioshockgame.com/>



КВАРТАЛЬНЫЙ ПЛАН



1. В графе "Премьера" указана дата выхода самой первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за пауков в банках, бамбуковые джунгли, необорудованные пляжи в Антарктиде и переносы сроков релизов.

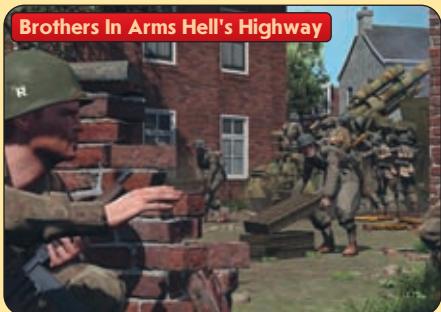
ACTION

Игра	Издатель	Когда
ArmA: Queen's Gambit	505 Games	27 сентября
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	28 сентября
King of Clubs	Oxygen	28 сентября
Ratatouille	THQ	28 сентября
The Club	SEGA	28 сентября
Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	9 октября
Hour of Victory	Midway	17 октября
Painkiller: Overdose	DreamCatcher	25 октября
Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	29 октября
TimeShift	Vivendi Games	30 октября
Hellgate: London	Namco, Electronic Arts	2 ноября
BlackSite: Area 51	Midway Games	5 ноября
Unreal Tournament 3	Midway Games	8 ноября
Assassin's Creed	Ubisoft	9 ноября
Alone in the Dark	Atari	14 ноября
Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	15 ноября
Crysis	Electronic Arts	16 ноября
Gears of War	Microsoft	21 декабря
Insecticide	Gamecock	21 декабря
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos Interactive	21 декабря
The Golden Compass	SEGA	21 декабря

BlackSite: Area 51



Brothers In Arms Hell's Highway



Gears of War



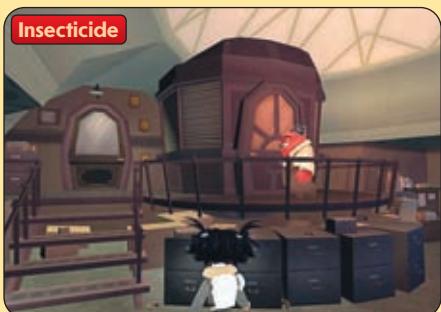
STRATEGY

Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	Ubisoft	25 сентября
Field Ops	Freeze Interactive	1 октября
The Settlers - Rise of an Empire	Ubisoft	5 октября
Universe at War: Earth Assault	SEGA	17 октября
Escape from Paradise City	Focus Home Interactive	18 октября
Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	Microsoft	24 октября
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	9 ноября
SunAge	Lighthouse Interactive	22 ноября

SIMULATION - SPORTS

FIFA 08	Electronic Arts	28 сентября
Race 07: Official WTCC Game	Simbin Studios	1 октября
NBA LIVE 08	Electronic Arts	5 октября
Rail Simulator	Electronic Arts	5 октября
SEGA Rally Revo	SEGA	9 октября
Toy Golf 2	Zoo Digital	9 ноября
Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	14 ноября
PDC World Championship Darts 2008	Oxygen	7 декабря

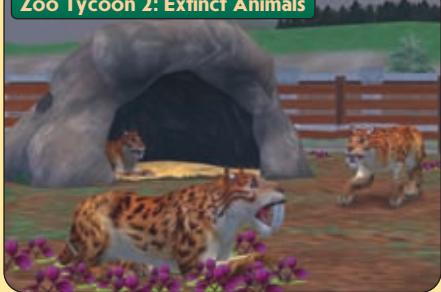
Insecticide



RPG - ADVENTURE

CSI: Crime Scene Investigation - Hard Evidence	Ubisoft	28 сентября
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari	12 октября
Nancy Drew: Legend of the Crystal Skull	Her Interactive	18 октября
The Witcher	CD Project	26 октября
Agatha Christie: Evil Under the Sun	Adventure Company	6 ноября

Zoo Tycoon 2: Extinct Animals



ONLINE

Tabula Rasa	NCsoft	10 октября
Fury	Codemasters	9 октября
EverQuest II Rise of Kunark	Sony Online Entertainment	13 ноября

Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
7.62	Anstoss 2007: Управляем футболом	Tactics	1C	8.5	Мировая премьера ¹
Dracula: Зов крови	Dracula: The Days of Gore	Strategy	Акелла	Нет	11 августа 2006
Monster Trucks Challenge: Автопогром	Monster Trucks Challenge	FPS	Полет дракона	Нет	17 мая 2007
MX vs. ATV Unleashed: Взрыв	MX vs. ATV Unleashed	Arcade/Racing	Полет дракона	Нет	2006
Panzer Command: ОСШ	Panzer Command: Operation Winter Storm	Arcade/Racing	Акелла	7.0	17 января 2006
Super Agent 008: Тайное правосудие	Super Agent 008	TBS	Акелла	Нет	30 июня 2006
Автофэны: Заряженные скоростью		FPS/TPS	Полет дракона	Нет	2007
Аквапарк. Магнат развлечений	SeaWorld Adventure Parks Tycoon	Arcade/Racing	Акелла	Нет	Мировая премьера
Б-17 Летающая крепость 2	B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth	RTS	PTI, Руссобит-М	Нет	14 октября 2003
Борьба за секунды	Crisis Team: Ambulance Driver	Simulation	Акелла	8.6	2000
Великие битвы: Сталинград		Arcade/Racing	1C	Нет	Мировая премьера
Глюк'Оза: Action!		RTS	GFI, Руссобит-М	4.8	27 июля 2007
Ипподром: Вырасти чемпиона!	Championship Horse Trainer	Action	Полет дракона	Нет	12 марта 2007
Исход с Земли		RTS	1C	Нет	Мировая премьера
Киберлес	Fetch!	FPS	Virtual Pets	Нет	Мировая премьера
Логово Дракона 2: Ловушка времен	Dragon's Lair 2: Time Warp	Arcade	Полет дракона	Нет	1996
Нэнси Дрю. Заколдованный карнавал	Nancy Drew: The Haunted Carousel	Adventure	Новый Диск	6.8	Мировая премьера
Нэнси Дрю: Туманы Острова лжи	Nancy Drew: Danger on Deception Island	Adventure	Новый Диск	Нет	Август 2003
Обитаемый остров: Послесловие		TBS	Акелла	7.5	Мировая премьера ²
Особенности национального развода		Adventure	Акелла	Нет	Мировая премьера
Приказано уничтожить: Вьетнамский ад	The Hell in Vietnam	FPS	Акелла	Нет	Мировая премьера
Приключения барона Мюнхгаузена на Луне		Adventure	Акелла	См. в номере	30 апреля 2007
Сфера. Перерождение		MMORPG	1C	Нет	Мировая премьера
Шорох: Последний визит	Scratches: Director's Cut	Adventure	PTI, Руссобит-М	Нет	23 мая 2007
	Making History: The Calm and the Storm	TBS	Акелла	5.5	13 марта 2007

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
День выборов		Adventure	Buka Entertainment	Октябрь	Мировая премьера
Полный привод 2: Hummer		Racing	1C	Октябрь	Мировая премьера
Территория тьмы		FPS	Buka Entertainment	Октябрь	Мировая премьера
	Numen: Contest of Heroes	RPG	Акелла	Октябрь	Мировая премьера
	Stranglehold	TPS	ND Games	Октябрь	Сентябрь
Пятька 8: Покорение Рима		Adventure	Buka Entertainment	Ноябрь	Мировая премьера
	Beowulf	Action	Buka Entertainment	Ноябрь	Мировая премьера
	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Buka Entertainment	Ноябрь	Мировая премьера
	Need for Speed ProStreet	Arcade/Racing	Софт Клаб	Ноябрь	Мировая премьера
	SimCity Societies	RTS	Софт Клаб	Ноябрь	Мировая премьера

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. АВГУСТ

7.62. Рецензия в номере 07'(122) 2007



Надо признать, что багаж у "7.62" более чем солидный. Оригинальная игровая механика, имеющая массу преимуществ по сравнению с традиционной системой, основанной на очках движения. Честнейшая баллистика, глубокая детализация геймплея, масса оригинальных фич вроде фирменной системы модификации инвентаря или модели износа оружия. Одним словом, все задатки лидера написаны.

JA3 всему этому пока может противопоставить только унаследованную от SS тотальную разрушаемость окружения и проверенную временем ролевую систему. Впрочем, многие фичи будущего JA3 еще не известны, так что не все козыри еще выпложены.

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

Трансформеры (Новый Диск)

Colin McRae Dirt (Buka Entertainment)

Need for Russia. Сделано в СССР (Новый Диск)

Hospital Tycoon (Buka Entertainment)

S.T.A.L.K.E.R. (GSC World Publishing)

Рататуй (Новый Диск)

Counter-Strike: Source (Buka Entertainment)

Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи (Новый Диск)

Test Drive Unlimited (Акелла)

Адреналин 2: Час пик (1C)

DVD-Box

Гарри Поттер и Орден Феникса (Софт Клаб)

The Sims 2: Времена года (Софт Клаб)

The Sims 2 Каталог - Стиль H&M (Софт Клаб)

The Sims 2 (Софт Клаб)

Трансформеры (Новый Диск)

The Sims 2: Питомцы (Софт Клаб)

World of Warcraft: The Burning Crusade (Софт Клаб)

World of Warcraft (Софт Клаб)

The Sims 2: Ночная жизнь (Софт Клаб)

Warcraft III: The Reign of Chaos (Софт Клаб)

Обитаемый остров: Послесловие.
Рецензия в номере 03'(118) 2007



В последнее время все чаще и чаще раздаются голоса, требующие оценивать игры как культурное явление. Ну что же, оцениваю: сделано все культурно. Тем, у кого после прочтения книги появилось желание лично побывать на Саракше и навести там порядок, игра предоставляет соответствующую атмосферу. Те, кому исторически-книжные реалии по барабану, имеют вполне приличную походовую стратегию, дающую возможность как следует пораскинуть мозгами и проявить свой стратегический талант. Нельзя, конечно, утверждать, что игра приглянется всем без исключения, но где-то близко к этому.

НОВОСТИ

Никита БОЛГОВ
Рафаил ФАТКУЛИН
Adventurer

12

Миллионеры любят халаву ничуть не меньше бедняков, однако им очень не нравится в этом признаваться.



16

Криминальные чтения в замке Вольфенштайн! Спешите слышать и не говорите, что не видели!

18

"Мafia" бессмертна! Уже во второй раз!



20

Губернатор Калифорнии - это не последний герой боевика, а герой боевика - не последний губернатор Калифорнии.



24

Освоит ли Голливуд метод глубинного тралления - вот в чем вопрос.

24

"Металлика" настолько обиделась на пиратов, что подала в суд на игрофелов.



Охота на инопланетян

Два анонса от "Буки"

Если ваше чувство глубокого патриотизма уже практически насмерть завалило лавиной забугорных анонсов, мы готовы оказать ему немедленную первую помощь парочкой отечественных объявлений. И не надо нам никаких благодарностей, лучше скажите "спасибо" "Буке" и ее соратникам из Orion Games и Targem Games.

Первая из студий в настоящее время работает на шутером The Hunt, рассказывающим забавную историю о том, как однажды в 2025 году простой москвич получил Метку - особый датчик, имплантируемый в тело человека и позволяющий проследить его местонахождение, - и стал главным героем телевизионного шоу "Охота". Если вы читали рассказ Роберта Шекли "Премия за риск", то дальнейшие события игры вряд ли станут для вас тайной за семью логинами и паролями. Если нет, то двойка вам за знание мировой фантастики и наш краткий ликбез - шанс получить Метку очень невысок, но сумбурно принудителен (и в этом главное отличие от первоисточника, где участ-

► Перед смертью не настреляешься



тие было делом добровольным). После того, как человеку все же "повезет", на него открывают официальную охоту лицензированные охотники. И тут уже все зависит от расклада, в котором охотникам обычно достаются крапленые карты с известным прикупом. Впрочем, подозреваем, что в данном конкретном случае все произойдет с точностью до наоборот...

Из ключевых фич "Охоты" разработчики особо подчеркивают передовой графический движок собственного приготовления, поддерживающий технологию The AGEIA PhysX, следующие из этого всевозможные навороты с физикой, которым сценарием отведена едва ли не ведущая роль, обычность главного героя, не являющегося бывшим офицером спецназа ГРУ или заслуженным участником всяя горячих точек, разнообразие боевых при-

► Ты вырос, но не в моих глазах...



По мотивам одноименного фильма
с участием «Квартета И»

ДЕНЬ ВЫБОРОВ



Фарс-мажорная игра



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Каропрокат. © 2007 Сатурн-плюс. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский щит": itsshield@zha.ru.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru

Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495) 788-75-01 или по бесплатному номеру 8-800-555-2852, e-mail: help@buka.ru.

Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).



Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



► Какие-то они угловатые. Разработчикам полигонов жалко?



емов, стелсность и наличие мультиплеера. А вот дату выхода никто особо не подчеркивает, про нее, похоже, вообще забыли. И зря.

Героем второго анонса является экшн с элементами адвентюры - The Swarm. Перечислять первоисточники, послужившие основой для его сюжета, не будем - процесс может затянуться на пару-тройку тысячелетий. Лучше ограничимся пересказом фабулы: в некотором будущем звездо-чи-инопланетяне высадили десант на все основные мировые столицы, что имело бы самые печальные последствия для человеческой цивилизации, если бы не герой-супермен, справедливо указавший агрессорам на недопустимость подобного поведения в культурном обществе. Увы, сам он соответствующие уроки, очевидно, прогуливал, поэтому его оппонентам по разуму придется на себе испытать все прелести обычного человеческого варварства. Но винить им некого - никто их к нам не звал. Кстати, к нам - это именно к нам, в Москву, где и развернутся основные события игры.



ДАЙТЕ СРОК

Открытие врат ада

У вашей навсегда дорредакции было ощущение (не скажем, почему), что выход в свет симулятора мясорубки Hellgate: London состоится уже буквально практически совсем очень скоро. В действительности оказалось, что таки да, скоро, но не совсем практически очень буквально, а в намеченные ранее сроки. Обладатель трижды переходящего звездно-полосатого знамени победителя касперевнования, издательство Electronic Arts сделало заявление, согласно которому североамериканский релиз игры случится 31 октября сего года, а европейский - двумя днями позже (сиречь 2 ноября). Мы не то чтобы рассстроились, но все равно будем ждать. Надеемся, окончательно. - Р.Ф.

► Рубка мяса в две руки



Согласно планам разработчиков, суперпупермену будет, где разгуляться - одна эпопея по освобождению Кремля потянет на пару-тройку "думов" с "кваками". Кроме того, герой сможет на собственной шкуре испытывать самые передовые инопланетные биотехнологии, приобретая таким образом очень полезные боевые навыки, но утрачивая при этом человеческий облик и природу. Впрочем, нам обещают, что баловство с продуктами чуждого научно-технического прогресса не будет обязательным, - вместо него всегда можно заняться апгрейдом оружейного арсенала. И на том спасибо.

Дату релиза, что характерно, тоже не указали. Наверное, сами не знают, когда закончат творить. Что ж, мы - люди привычные. Обойдемся. - Р.Ф.

Пусть ярость благородная...

id пытается вернуть себе былые позиции в движкостроении

Если вы анонсируете в ионе новый графический движок, то уже не позднее, чем в августе, необходимо анонс игры под него. Именно так и никак иначе! Виртуозы программного кода из id Software правило знают, однако собственной традиции почему-то решили изменить - название новой игры не Quake и не DOOM, а Rage ("Ярость").

Анонс свежатинки состоялся на QuakeCon'е 2007. Кто и на что в ней разъярится, пока совершенно не ясно - информации маловато. Вроде бы действие игры развернется на Земле, после того как столкновение с огромным метеоритом практически уничтожило человеческую цивилизацию. И вроде бы жанр этого действия будет состоять на 60% из стрельбы и на 40% из гонок. Словом, постапокалиптический GTA, если анализ с синтезом нам не изменяют. Если изменяют, то и черт с ними - переживем.

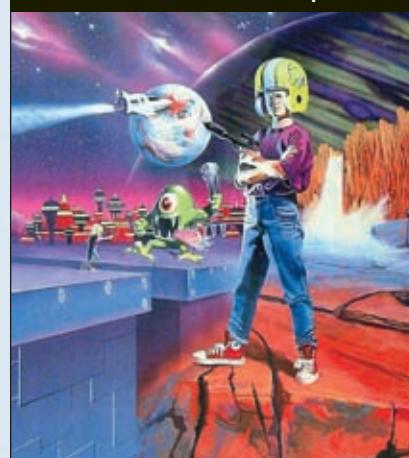
Набор платформ стандартный - ПК, "Мак", Xbox 360 и PS 3. За дату релиза пока что сакраментальное "When it's done". - Р.Ф.

Богач, бедняк

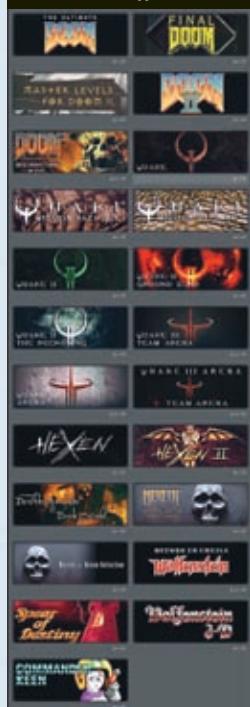
Суета вокруг DOSBox

В очередной раз задались вопросом, почему наш мир так несовершен. Нет, нам, разумеется, понятно, что богатые потому и богаты, что умеют выжать слезу "зелени" из сущего пустяка. А бедные зачастую бедны только оттого что предпочитают раздавать собственное счастье

► Commander Keen - ожившая история



► Линейка id Software на Steam смотрится внушительно, но отметить вклад скромных фризерщиков как-то не сподобились



Акелла

Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

РЕКЛАМА

АНГЕЛЫ СМЕРТИ 2

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ



UBISOFT

- ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЕТОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
- СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ РЕЙХА
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» - ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРИОКИ НАЧИСЛЯЮТСЯ ОЧКИ
- ИЕРАРХИЯ РАНГОВ И ЗВАНИЙ
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ МУЛЬТИПЛЕРА
- СВЕРХСОВРЕМЕННАЯ NEXT-BEEN-ГРАФИКА
- АРКАДНАЯ ДИНАМИКА И ТАКТИЧЕСКАЯ ГЛУБИНА



Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII © 2007 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks
of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbbox.ru;

Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;

Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaeekb@sky.ru.

Представитель на Украине - "Мультигейт" - www.multigate.com.ua.

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла").

Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

www.akella.com

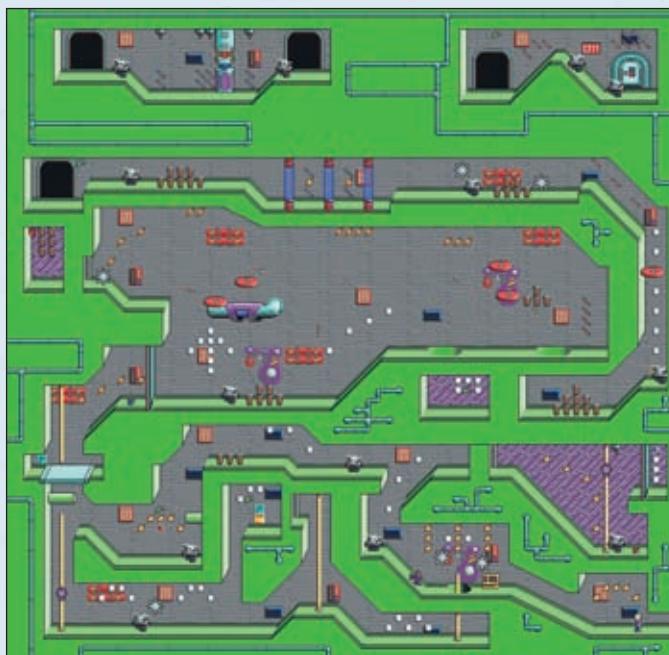


М.Видео

Настроение!



Розничная продажа в магазинах фирм "Союз", "М.Видео", "ХитZона" и "Настроение!"



всем задаром. И все же есть в этом что-то неправильное. Неясно, правда, в чем именно "этом" - в жадности богатых или в щедрости бедных...

Описываемая история началась с банальной бизнес-рутиной - id Software выложила на сервисе Steam свои древние шедевры: DOOM'ы, Heretic'и, Hexen'ы, девять штук Quake'ов, и совсем уж доисторические Wolfenstein 3D и Commander Keen - список способен вызвать тяжелые приступы ностальгии даже у самых суровых геймеров. Выложила - и флаг ей в руки. Имеет право. Тем более что спрос до сих пор не перевелся. Но. В процессе эксплуатации ветеранов выяснился маленький нюансик - для реанимации некоторых из них родители-мульти миллионеры использовали стороннюю фриварку DOSBox. Использовали, разумеется, бесплатно, и к тому же без каких-либо ссылок и кредитов создателям. Однако этого им показалось недостаточно, и чтобы окончательно убить в программе всякую память о ее незнатном происхождении, бедняжку еще и зверски изуродовали - в частности, убрали файл конфигурации, в результате чего пользователи лишились многих опций, в том числе и возможности апдейта.

Стоит, впрочем, отдать должное авторам DOSBox - они отнеслись к желобству толстосумов великодушно. Один из них прямо указал негодящей общественности (особенно той ее части, что уже начала подсчитывать сумму возможного судебного иска), что не стоит так рьяно совать носы в чужие дела. Программа относится к числу открытых, потому использовать ее может кто угодно. Для того, в общем-то, и создавалась. Что касается внесенных в нее изменений, то дело это техническое и легко улаживается обычной перепиской по электронной почте. Так-то оно, безусловно, так, и все же... Поневоле задумашься, а правильно ли это - судить об уме человека по толщине его кошелька? Или разработчики DOSBox и в самом деле клинические идиоты? - Р.Ф.

Боевой марш к печати Хаоса

**Анонсирован адд-он
к Warhammer: Mark of Chaos**

Что для Xbox 360 игра, то для PC - всего лишь адд-он. Это не попытка родить остроумный афоризм, а самая что ни на есть истина. Хоть и весьма локальная, ибо относится к одной единственной игре - Warhammer: Battle March.



Анонсированный в начале августа эксклюзивно для "приставки на букву "Х" тайтл вдруг совершенно неожиданно оказался одновременным дополнением ПК-хита Warhammer: Mark of Chaos, о чем официально сообщил издатель серии Namco Bandai. Приятный поворот событий.

Разумеется, ситуация совсем не столь парадоксальна, как мы пытаемся вас уверить. Все гораздо проще и понятнее: Warhammer: Battle March для Хкоробки будет включать в себя и оригинальную "Печать Хаоса", а персональный вариант обойдется одним лишь адд-оном и потому называется несколько иначе - Warhammer: Mark of Chaos - Battle March.

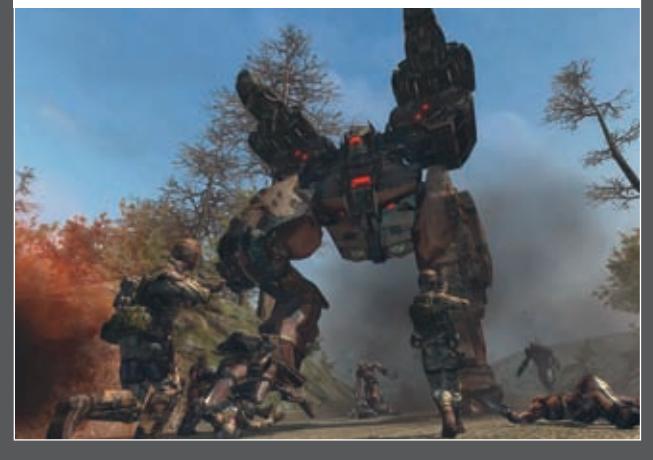
Из нововведений самое главное и приятное - кампания за Зеленокожих и Темных эльфов. И тем, и другим одинаково придется поднатужиться, чтобы отразить нашествие орд Хаоса. Резать людишек, дварпов и эльфюшек, судя по всему, не получится. Соответственно, новые стороны конфликта означают

ДАЙТЕ СРОК

Вперед на строггов

Правоверные квакеры, расстроенные тем, что следующей игрой id Software станет какая-то там Rage, могут немного утешиться официально объявленной датой релиза Enemy Territory: Quake Wars. Ждать осталось совсем чуть-чуть - уже 28 сентября сего года защитники человечества начнут претворять в жизнь любимый (один из любимых) лозунгов Дядюшки Джо "На чужой территории и малой кровью". И хотя по поводу "малой крови" имеются большие сомнения, строггов все равно немного жаль... - Р.Ф.

► ...а все недовольные найдут свою смерть под ногами боевых роботов!



Акелла

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



PhysX™
ageia



(Из листовки курсанта
военной Академии...)

Ты нужен Империи!
Сограждане, соотечественники,
братья! Всех нас Империя
взрастила и выходила, как
своих единственных детей.
Сегодня наша общая Родина
требует исполнить сыновний долг,
долг настоящего патриота! Все,
кто обладает командирскими
навыками, обязаны укрепить
силы Империи в мирах Фронтира!



© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"

5 планет, 5 недружественных
рас, 5 технологий, 5 методов
ведения войны

аркадные и стратегические
манёвры

прямое управление юнитами
поддержка физической
карты AGEIA PhysX

РЕКЛАМА



ХитZона

М.Видео

Настройение!

www.akella.com

ACTION-RTS

Розничная продажа в магазинах фирм "Союз", "М.Видео", "ХитZона" и "Настройение!"

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mspbbox.ru,

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@zaanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com

Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru

Представитель на Украине - "Мультигейд" - www.multigame.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение

компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла



и новые юниты, модели, заклинания, спецэффекты, графику и сюжетные извороты. Из того, что не соответственно, а исключительно щедрости разработчиков благодаря, привлекают внимание некие дополнительные сетевые режимы. Что ж, изучим. Аккурат в 2008 году. - Р.Ф.

Приключения прототипа в Нью-Йорке

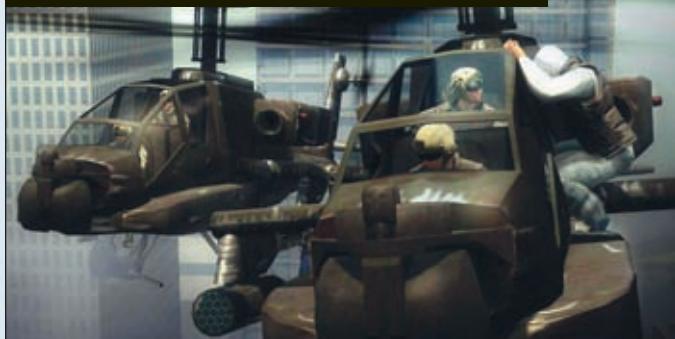
Очередной анонс Sierra Entertainment

Еще несколько лет назад Vivendi прямо-таки жаждала избавиться от своих игровых подразделений (за исключением Blizzard). Нынче о тех временах уже никто не вспоминает - индустрия на подъеме, былые проблемы поросли "зеленью" и превратились в прибыльные активы. Отличной иллюстрацией этого служит Sierra Entertainment, анонсировавшая четвертую игру за последний месяц.

Разрабатываемый Radical Entertainment шутер Prototype расскажет нам историю некоего Алекса Мерсера, сражающегося в славном граде Нью-Йорке против неизвестной секретной органи-

зации, правительственные сил, смертельного вируса, рядовых граждан и всего остального мира. Сражающегося, разумеется, с самыми благими намерениями спасти и сохра-

► Парень, я же уже один раз сказал - мы пассажиров не берем



нить. Наверное, поэтому столь уникальны возможности главгероя, который способен считывать информацию с генов своих жертв, приобретая их внешний вид, умения и навыки - конечно же, исключительно с целью предотвращения нецелевого разбазаривания генофонда. Жертвы, впрочем, глобальной мудрости напрочь лишены и Алексу в его священной миссии всячески препятствуют. Поэтому геймплей ожидается весьма бойким (от слова "бой", а не "Бойко Игорь Борисович"). Особо подчеркивается его открытость и близость к GTA. Что, наверное, должно означать проблемы с ESRB вообще и с Джеком Томпсоном в частности. Отчаянный народ эти "радикалы энтеरтейнмента"...

Релиз "Прототипа" ожидается летом 2008 года. - Р.Ф.

КИНОФИКАЦИЯ

Кино для тех, кто недодумал

Бытие экранизации DOOM заставляет задуматься о грустном: \$56 млн. сборов при 60-миллионном бюджете могли означать лишь малоприятный для создателей провал. Тем не менее, прискорбные цифры не отвратили кинематографистов от съемок фильма по мотивам другого, не менее культового шутера зари игростроения - Wolfenstein 3D. Конечно, если уж говорить начистоту, в основу будущей картины будет положена не изначальная игра, а ее вольный римейк 2001 года - Return to Castle Wolfenstein, что в некоторой степени влияет на сторителайн (едва ли следует ожидать появления Гитлера в механизированном костюме, а жаль).

Углубившись в детали, можно обнаружить, что о RICW: The Movie впервые заговорили еще во все том же 2001, когда издание Variety сообщило о приобретении кинокомпанией Columbia Pictures у издательства Activision соответствующих прав. Новые сведения из прежнего (и не всегда правдивого) источника показывают: пациент скорее жив. Более того, сведения обнадеживают. Режиссерское кресло и перо сценариста принадлежат Роджеру Эйвери, известному по работе над "Криминальным чтивом", где он был автором сценария. Как и всякий умелый манипулятор фанатских умов, Роджер спешит уверить - он сам много и часто играл в первоисточник, а потому относится к киновариантну похождений Вилли Блажковича крайне бережно. Бережности способствуют денежные вложения Самюэля Хади, ранее продюсировавшего Silent Hill и трилогию Resident Evil. - Н.Б.

► Роджер обещает, что все будет в ажуре



► Выше Буки



На границе тучи ходят

Take2 анонсировала шутер

Новое руководство Take2 недавно пообещало завязать с сугубо капиталистическим принципом "больше игр - выше прибыль" и обратиться к ленинскому "лучше меньше да лучше". Только что анонсированный шутер Borderlands студии Gearbox Software (серия Brothers in Arms) повысившимся стандартам, очевидно, полностью соответствует.

Помимо анонса, информации об игре не густо. Уверения разработчиков, что мы еще никогда ни у кого и ничего подобного, подкреплены лишь самыми общими сведениями о геймплее, из которых можно сделать вывод, что это будет

► Несколько маленьких машинок на фоне одной большой



Акелла

LOKI II

RPG



БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!

РЕКЛАМА



ЭТО

М.Видео

Настройение!

Эльдорадо

Розничная продажа в магазинах фирм "Союз", "М.Видео", "Эльдорадо", "ЭТО" и "Настройение".

Эпохи тому назад, каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов...

На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой?

Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем?

Разное говорят... Страхни вековую пыль с правды!

© 2005 ООО "Акелла", © "Cyanide"

Все изображения являются товарными знаками и/или авторскими правами на территории России, СНГ и стран Балтии.

Изготовление копий запрещено. Тел. поддержки: (495) 383-4612. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru

Санкт-Петербург, (812)252-45-65, akella@magbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@zaane.ru

Новосибирск, (383)227-74-64, akelanska@akella.com Екатеринбург, (343)297-34-42, akelabeb@sky.ru

Представитель на Украине - Мультигейм - www.multigame.com.ua Филиал ООО "Полёт Навигатора"

в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла")

Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон/факс (812) 252-49-65.



Akella



► Не стреляйте! Я только хочу помочь с ремонтом!



научно-фантастический шутер от первого лица с явным уклоном в сетевые баталии. Хотя и одиночной компанией никто жертвовать не собирается. Кроме перестрелок с использованием табельных пулеметов-гранатометов, обещаны многочисленные боевые машины и иные транспортные средства. Имеются, также, намеки на некую уникальную систему генерации миссий, что должно привести к неограниченному разнообразию и неповторимости каждой новой игровой сессии.

Выйдет Borderlands не раньше конца 2008 года, потому вы о нем еще неоднократно от нас услышите. - Р.Ф.

"Мафия" возвращается

Анонсировано продолжение знаменитой игры

Стоило увидеть финальные титры Mafia: The City of Lost Heaven, как главным вопросом в голове неизбежно засверлило: "а будет ли сиквел?". Трагично завершившаяся и самая история Томми Анджело не располагала к продолжению. Но разве можно отказываться от такого выгодного материала, как мафиозные разборки? И почему бы не использовать в качестве главного героя еще одного абстрактного "Томми"? Тем более что конкуренции в выбранном направлении не видать - никто талантливее Illusion Softworks на тему "бригад" 30-х годов не выступал, да и не особенно пытался. Чешская контора

девелоперов, ранее известная прежде всего командным шутером Hidden & Dangerous, с выходом "Мафии" сразу же прославилась как единственная достойная соперница Rockstar с ее звездным GTA-сериалом.



ДАЙТЕ СРОК

Точная дата смены времени

Российско-американский шутер про игры со временем TimeShift обрел очередную дату релиза. Уже не в первый раз ("первый раз", напомним, случился в 2005 году), но, вполне возможно, в последний. Согласно планам Vivendi, долгострой от Saber Interactive должен оказаться на полках магазинов 30 октября сего года. Заинтриговали, черт возьми! А вдруг действительно получится? - Р.Ф.

► Новый состав "Машины Времени"



► Выхожу один я на Большую дорогу

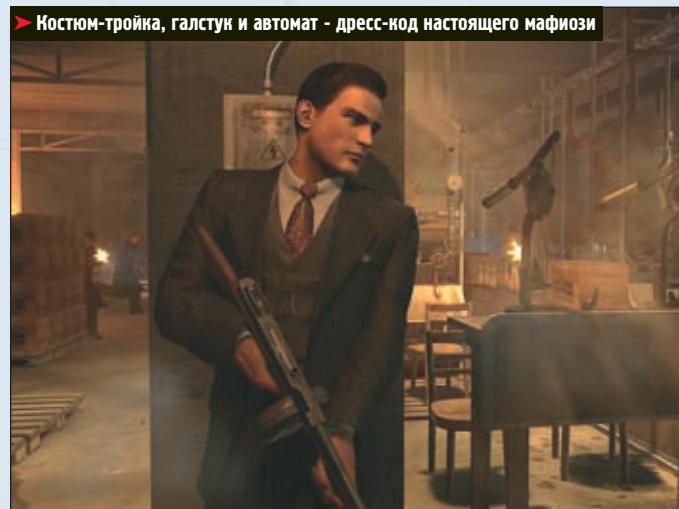


Скорый анонс казался предсказуемым, некоторые страдающие избыtkом уверенности журналисты даже заранее писали preview, где делились своими предположениями о судьбе второй части. Однако на деле заветный час "Х" пришлось ждать полдесятка лет. Для нас, впрочем, важнее, что он все-таки настал, из-за чего мы тут и устроили краткий экскурс в славное прошлое.

Mafia 2 не обещает никаких серьезных отличий от оригинала, за исключением выбранного для сюжетной линии временного отрезка - теперь действие развернется в конце 1940-х - начале 1950-х годов. Антуражем, как и в первой части, послужит вымышленный город "где-то в Америке". Все остальное обещает удерживать наш интерес благодаря тому же, чем был хорош оригинал, - умелым отражением нравов эпохи и совмещением кинематографизма с так называемой "свободой действий".

К сегодняшнему дню игра уже способна похвастаться несколькими качественными скриншотами и практически нефункциональным официальным сайтом. Этого, разумеется, мало для серьезных выводов, но и саму Mafia 2 едва ли стоит ожидать раньше, чем через пару-тройку лет. - Н.Б.

► Костюм-тройка, галстук и автомат - дресс-код настоящего мафиози



Верховный правитель: десять лет спустя

Paradox издаст сиквел "сепаратистской" стратегии

В мае 2005 года Strategy First издала неплохую глобальную стратегию Supreme Ruler 2010 о полной и окончательной победе сепаратизма в одном отдельно взятом мире на планете Земля, в мае 2008 Paradox Interactive выпустит продолжение истории о верховном правителе - Supreme Ruler 2020. Разработчиком и в том, и в другом случае является канадская студия BattleGoat.

Акелла

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



ИГРА
для персонального
компьютера

СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» - пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гипноизлучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но кажущееся бесспорным всеобщее благо оборачивается новым несчастием. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трёхмерные карты уступают туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

- Редкий по качеству представитель «интеллектуального» жанра TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматичные моменты боя с самых зрелищных ракурсов;
- 4 уникальные расы;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификации...);
- Ветвистое дерево технологий и мощная система апгрейда юнитов.



WARGAMING.NET

© 2007 WARGAMING.NET

Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправомерное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 953-45-12 Email: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Онлайн продажа: Москва: (495) 953-45-14, mail.ru@cdnavigator.ru Санкт-Петербург: (812) 252-45-65, akella@msnbox.ru
Ростов-на-Дону: 863-290-78-42, akellrostov@zaonet.ru Новосибирск: (383) 227-74-54, akellnk@skynet.ru
Екатеринбург: (343) 297-34-42, akellaeb@sky.ru
Представитель на Украине: «Мультигейм» - www.multigame.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.47, тел/факс: (812) 252-49-65.



ХИТ ZONA

М.Видео

Настройение!

Розничная продажа в магазинах фирм «СОЮЗ», «М.Видео», «Хит Зона» и «Настройение»



Акелла



► Арт для второй выглядит впечатляюще, надеемся, без убытка со стороны геймплея



► Первая часть выглядела неказисто, но брала геймплеем

Судя по девелоперским комментариям, игра не претерпит каких-либо революционных изменений. Обещано лишь, что на сей раз нас ждет полный 3D-улет визуальностей, карты, созданные с помощью съемок из космоса, и пара-тройка улучшений игрового процесса. Оно и правильно - от добра добра не ищут. - Р.Ф.

Игрокинокнижная сказка

По стопам Голливуда

Мы не знаем, много ли вы потеряли, если до сих пор не прочли ни единой книги из популярного детского фэнтезийного сериала The Spiderwick Chronicles. Однако подозреваем, что в будущем году обязательно узнаем. Ибо, во-первых, об этом позаботится Голливуд, в недрах которого на студиях Paramount Pictures и Nickelodeon Films уже в полный рост кипит работа над экranizацией веселых приключений братьев-близнецов Джареда и Саймона и их сестры Мэллори в волшебном мире английских народных сказок. А во-вторых, киношникам поможет Sierra Entertainment, только что заключившая лицензионное соглашение об игроиздании фильма для почти всех на свете платформ (Xbox 360, Wii, PS 2, Nintendo DS и даже PC).

Каких-либо серьезных сведений о будущей играсказке в эфир пока не просочилось. Известны лишь имя разработчика - Stormfront Studios, да приблизительная дата релиза - февраль 2008. О жанре, основных фичах и внешности остается только гадать. Что не в наших правилах. Хотя можем предположить, что это будет кровавый масакр от второго лица с элементами "Тетриса" на графическом движке за 3 UE. - Р.Ф.

► Детишки встретятся со сказкой... И офоргуют!



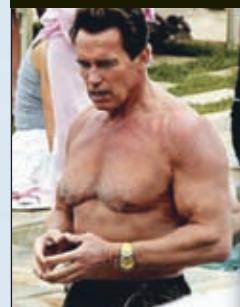
SPIDERWICK

Калифорния не юбер аллес

Губернатор Арни обломался

Скоро только кролики размножаются, а уж никак не судебные решения. Почти два года прошло с той поры, как Ассоциация развлекательного софта (ESA) обжаловала в суде закон штата Калифорния об ограничении продаж игр, содержащих сцены насилия и разврата. И вот наконец судья Рональд Уайт, изучив все материалы дела, сложившуюся практику и прецеденты, вынес постановление - закон признать неконституционным, а с руководства штата взыскать судебные издержки. Очень своевременное решение. Хоть и затянулось минимум на год. Производители игр счастливы, реакция Конана Терминатора оказалась предсказуемой - он собирается бороться с "судейским произволом". Если бы не знали о том жесточайшем уроне, что нанесли прожитые годы Железному Арни, нам бы стало страшно за жизнь судьи Уайта... - Р.Ф.

► Арни, окись! Игры запретишь, во что внуки играть будут?



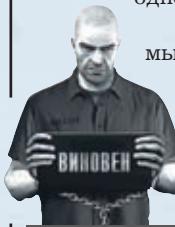
Ну очень игравая телекомпания

MTV планирует серьезно потратиться на развитие игрового бизнеса

Все более крутые акулы капитализма точат зубы на нашу любимую индустрию, и мы даже не знаем, хорошо это или плохо.

MTV заявила, что планирует вложить в ближайшие два года более полумиллиарда долларов в производство игр и игровых телевизионных программ. Причем, компания собирается развивать собственный девелоперский и издательский бизнес, чтобы во всеоружии встретить грядущее расширение игрового вещания и таким образом собрать с одного поля сразу два урожая.

"В рамках работ по развитию наших брендов, мы собираемся вложить более \$500 млн. в игровой бизнес. Я бы хотела видеть в ближайшем будущем больше игровых брендов в нашем портфолио", - заявила генеральный директор и председатель совета директоров MTV Джуди Макгрес.



ДАЙТЕ СРОК

Долг платежом красен

Call of Duty 4, шутер о том, как мы в очередной раз подложили всем демократам свинью, должен появиться на прилавках магазинов 9 ноября сего года. Эта дата стала достоянием общественности благодаря утечке информации во время одной из презентаций проекта, в то время как согласно официальной версии представителей Activision игра должна была поступить в продажу не раньше ближайшей зимы. - А.

► Со снайперским ружьем да в ближний бой - совсем на голову плохой



Реальные Автомобили · Реальные Трассы · Реальные Гонки

RACE 07

Чемпионат WTCC

симулятор



WTCC
FIA World Touring Car
Championship

SIMBIN
SIMULATION TEAM

EuroSport

RACE 07. The WTCC Game © SIMBIN STUDIOS AB. Developed by SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB.
All rights reserved. RACE 07 - The WTCC Game is a trademark of SIMBIN STUDIOS AB.
All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.



РЕДИНАМ

Гоночный сезон 2007
получился напряженным
и насыщенным: новые имена,
новые машины, новые рекорды...

Свыше 300 автомобилей
9 разных классов: GT, Formula
BMW, Formula 3, Radical...

3 официально лицензированных
чемпионата

Грандиозные сетевые гонки
Online World Championship

Натураллистичная анимация
аддитивной



- Система Driveline позволяет разработать собственный дизайн шлема;
- Более 32 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Имола, Монца, Макау, Брюно...)
- Проработанные спецэффекты: дым, выхлопы, насекомые на ветровом стекле...

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: 495/363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akellashop.ru. Оттоварная продажа: Москва (495)363-4614; nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург (812)252-49-65; akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону (863)290-78-42; akellarostov@zaazet.ru; Новосибирск: (383)227-74-64; akellansk@akella.com; Екатеринбург: (343)297-34-42; akelka@yandex.ru. Представитель на Украине - "Мультигейм" - www.multigame.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Продолжение этапочной RACE

- The WTCC Game

Уникальный автосимулятор по

лицензии FIA WTCC

(World Touring Car Championship)

Непревзойденный реалистичный игровой

физики с учетом всех параметров

машины и трассы

Подробная модель повреждений,

которые отражаются на внешнем виде

и ходовых качествах болида



М.Видео

Настройение!

ХИТ ZONA

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЗО", "М.Видео",

"ХИТ ZONA" и "Настройение"

www.akella.com





► Бонус и Гамовер на российском MTV -
программа игоизации в действии



Следует отметить, что Viacom/MTV за последние несколько лет и так уже изрядно потратилась на видеоигры. Были приобретены девелоперская студия Harmonix (\$175 млн.) и онлайновый сервис Xfire (\$102 млн.), за \$200 млн. куплена компания Atom Entertainment, одним из главных активов которой является онлайновое собрание казуальных игр Shockwave.com. Основан игровой портал GameTrailers.com и анонсированы стомиллионные инвестиции в разработку контента для казуальщиков. Поэтому обнародованные планы выглядят вполне естественным продолжением выбранной стратегии на игоизацию бизнеса. Вот только суммы какие-то уж слишком серьезные. Как бы боссам MTV не просчитаться, хотя они и не сомневаются, что все потраченное на игры окупится сторицей. - Р.Ф.

Иrrationalное переименование

Irrational Games сменила название

Take2 продолжает перестраиваться. На сей раз процесс затронул принадлежащую издательству студию Irrational Games - волевым решением больших боссов разработчик System Shock 2 и Bioshock поменяла название. Австралийское подразделение "иррационалистов" теперь именуется 2K Australia, а американское - 2K Boston.

"Мы гордимся тем, что являемся частью 2K Games. Предоставленная нам свобода творчества безгранична, а возможности - беспримерны. Смена имени еще раз подчеркивает центральную роль студии в семье 2K, и мы планируем сделать все возможное, чтобы наши новые работы продолжали оставаться эталонами качества и новизны в индустрии", - приводит пресс-релиз слова директор 2K Boston Кена Левина.

► Коллектив студии переимено-
вание встретил с пониманием



► "Биошок" стал последним гвоздем в гроб старого названия



Напомним, что Irrational Games была приобретена 2K Games в 2005 году, а 2K Games, в свою очередь, является одним из брендов Take2 Interactive. - Р.Ф.

Из России с любовью

Atari издаст игры "1С" в США

► Теперь и американцам придется
расплачиваться за магию кровью



Растет и ширится партнерская дружба между фирмой "1С" и компанией Atari. Новая веха на пути к совместному счастью - договор об издании этой осенью пяти однэсовских игр на территории США. В число избранных вошли You Are Empty, "Смерть шпионам", "Магия крови", "Кодекс войны", а также "Головорезы: Корсары XIX века". Последний из означенных тайтлов будет выпущен не только на PC, но и на PlayStation 2. - А.

В ПЕРЕНОСНОМ СМЫСЛЕ

Оставят мертвыми чуть позже

То, что дает правая рука, левая иногда отнимает - народная мудрость, в очередной раз доказанная Valve и Turtle Rock Studios. Пока разработчики и издатели с энтузиазмом пропагандировали свое детище Left 4 Dead на проходившем в августе QuakeCon'e, стало известно, что дата релиза игры перенесена с осени текущего года на начало 2008. Не бог весть какая задержка, однако ж... - Р.Ф.

► Это непереносимо!



Акелла

СИМУЛЯТОР

Посмотри на эти звёзды

– и ты увидишь
как бесконечно велика вселенная
и как бесконечно мал человек

А теперь садись за штурвал
космического корабля
и докажи, что «мал»
– не значит «ничтожен»!

РЕКЛАМА

SPACE FORCE

ROGUE UNIVERSE



Тотальный апгрейд всех систем корабля

Сложная сеть гиперпространственных ворот

Мощный AI уникален для каждой из 10 игровых рас

Огромная и живая вселенная с обилием планет, народов, тайн

Увлекательный сюжет и возможность свободного прохождения

Изобретения, торговля, дипломатия и война – разные источники дохода

Неземная графика с поддержкой самых продвинутых технологий

(HDR, motion blur, tone mapping, bump mapping и др.)

PROVOX GAMES



М.Видео

Настройение!

ХитZONA

Розничная продажа в магазинах фирм "СИОЗ", "М.Видео", "ХитZONA" и "Настройение"

www.akella.com



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-4614, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)352-4945, akella@engsoft.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-7842, akellator@mail.ru; Новосибирск, (383)227-7484, akella_ns@akella.com; Екатеринбург, (343)391-3442; akella_sb@yandex.ru. Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.multigame.com.ua. Филиал ООО "Платформа" в Санкт-Петербурге (951) 232-49-63.



Труп Interplay подает признаки жизни

Итоги деятельности издательства за первое полугодие

Мы помним Fallout, любим Fallout, ждем Fallout, надеемся, что Bethesda не подложит нам огромную грязную свинью вместо любимой игры, и уже начали забывать, что есть такая компания Interplay, благодаря которой счастье, в общем-то, и оказалось возможным. А Interplay очень не хочет, чтобы о ней забывали...

Только что стали доступны сведения об экономических успехах издательства за первое полугодие 2007 года. Успехи впечатляют, однако их очевидный источник - продажа прав на интеллектуальную собственность "Fallout". Это отлично видно из следующих цифр: за шесть месяцев чистый доход составил \$5 893 тыс., но из них \$5 812 тыс. пришлись на последние три месяца (при чистой прибыли \$5 460 тыс.). Если вспомнить, что

за шесть месяцев чистый доход составил \$5 893 тыс., но из них \$5 812 тыс. пришлись на последние три месяца (при чистой прибыли \$5 460 тыс.). Если вспомнить, что

КИНОФИКАЦИЯ

Какие орки в Голливуде!

Фестиваль BlizzCon 2007 подарил поклонникам творчества Blizzard не только анонс адд-она к World of Warcraft, но и свежие вести о киноварианте популярной вселенной. В частности, стали известны любопытные цифры: бюджет составит примерно \$100 млн., а дата выхода назначена на 2009 год. Продюсером выступает причастный к производству спецэффектного буйства "300 спартанцев" Томас Талл.

Описание сценария на данный момент ограничивается хронологическими рамками и скучными очертаниями. Сюжет картины развивается за год до начала событий, с которых началась WoW, и через три года после окончания The Frozen Throne, а в основу положен пока что не очевидный, но, разумеется, до жути пафосный и многосторонний военный конфликт.

Нам обещают показать не путешествие группы приключенцев ради некой единственной цели, а эпическое полотно, посвященное войне во всех ее ипостасях, - с изобретательными интригами и переплетающимися линиями истории, дающими наиболее полное представление о происходящем. Всевидящее око Blizzard наблюдает за съемками, так что мы почти не беспокоимся - у компании уже наверняка припасены подходящие сюжетные загадки. Из указанной структуры фильма следует и его предполагаемая продолжительность - просмотр должен занять около двух с половиной часов. - Н.Б.



► Приятель, тебе придется поработать над своей ящерицей - в Голливуде, знаешь ли, предпочитают тиранозавров



► Одна из малоизвестных игр, изданных в свое время Interplay



за права на Fallout Interplay в апреле сего года получила от Bethesda \$5 750 тыс., то радужное впечатление от результатов весьма сильно поблекнет...

Впрочем, глава компании Эрв Каен продолжает излучать оптимизм: " Я доволен прогрессом, который сделала наша компания. Особенно в части, касающейся долгов. Если в декабре 2001 году мы были должны \$59 млн., то сейчас - всего \$3 млн. Теперь, когда основные трудности остались позади, нашей главной целью является сбор необходимых средств на разработку Fallout Online. Эта игра станет ключом к будущему благодеянию Interplay!".

Разумеется, Эрв, всенепременно станет! Если ты найдешь деньги... - Р.Ф.

► Lamborghini: American Challenge вышла в 1993 году при непосредственном участии Эрва Каена. Вроде бы была не самой плохой игрой, но более Эрву похвастаться особо нечем



Металлисты-суммажники

Metallica подала в суд на игрофелов

Попытка разобраться в иных судебных драмах способна завернуть мозги таким узлом, что любой моряк удивится от зависти собственным спасательным жилетом. Только нам-то от этого ничуть не легче. Например, Metallica подала в суд на Activision и Harmonix за то, что те использовали одну из последних композиций группы, "One", в саундтреках двух потенциальных консольных хитов Guitar Hero III и Rock Band.

"Группа усвоила печальный урок прошлого, когда пиратский беспредел в Сети серьезно подорвал продажи ее альбомов. Теперь ее участники намереваются бороться с воровством самым решительным образом", - заявил представитель музыкантов.

► Третья часть "Героя гитары" должна сказать металлическим "биг сенкс" за халевый пиар



Акелла

ACTION

Знакомьтесь, Лоренс Бэлтрон.
Жестокий и коварный от природы, этот пират опасен как никогда:
украдено его главное сокровище – любимая женщина.
Отрубите каждую руку, что посмела её коснуться, и пусть все Карибы узнают цену Вашей мести!
Масштабное дополнение к игре «Корсары 3» – свежая кровь в мире знакомых приключений.

Корсары III

Сундук Мертвеца



Премий не лишний – новый герой и новая история
Свежая порция приключений для знакомых персонажей
Две второстепенные сюжетные линии за торговцев и пиратов
Ещё более опасные и жестокие противники
Набор побочных квестов



10 новых локаций в Карибском архипелаге
Реалистичный суточный цикл
Правдоподобные погодные эффекты
Переработанная боевая система

1C®
ФИРМА «1С»

© 2007 ООО "Акелла" Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
© 2007 ЗАО "1С" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

РЕКЛАМА



Акелла



► Музыканты группы Metallica - люди солидные и серьезные. Наверняка знают, что творят



Юристы Activision в шоке: мол, как же так, наша компания официально приобрела права на эту композицию, деньги уже перечислены и сделка оформлена! Тут какая-то ошибка, и мы обязательно с этим разберемся!

Юристы Harmonix пока отмалчиваются. Зато высказывания аналитиков полны недоумения и сарказма. В частности, они отмечают, что "Металлика" официально анонсировала появление искомой композиции в свободном доступе на сайте группы. Или

левая рука музыкантов не в курсе, что творит правая? Кроме того, ехидные комментарии вызвали и жалобы практически вышедших в тираж кумиров 90-х на то, что во всем ви-



КИНОФИКАЦИЯ

Приговоренный

Hollywood Reporter докладывает: постановщиком грядущей экranизации мрачного и жестокого шутера *Condemned: Criminal Origins* будет Тарсем Сингх. До работы в кинематографе известный как довольно талантливый клип-мейкер (собравший немало наград клип REM *Loosing My Religion* - плод его творческого гения), в качестве кинорежиссера Сингх дебютировал в 2000 году фильмом *"Клетка"*.

Картина предлагала приличные спецэффекты, зачатки неплохого сценария (путешествие внутри сознания маньяка), полный провал всех благих намерений и бездарную актерскую игру (задействованная в главной роли Дженифер Лопес, безусловно, умница и все такое прочее, но в кино ей лучше не сниматься). Режиссеру такой "успех", как вы понимаете, чести не делает, и потому выбор в пользу Сингха вызывает у нас серьезные сомнения в светлом будущем *Condemned*.

► Тарсем Сингх (слева) объясняет свою очередную гениальную задумку



► Джей Lo (полагаем, та, что справа) в *"Клетке"*



Впрочем, опыт предыдущей работы, быть может, и сослужит Тарсему добрую службу. Тем более что тематика обоих фильмов весьма схожа: и там, и там речь идет о расследовании и сопутствующих ему сверхъестественных явлениях. Так что, как знать, вдруг на этот раз все у режиссера получится, как надо. - Н.Б.

новаты пираты; если бы не они, группа и сейчас бы жгла на вершинах хит-парадов. Специалисты очень сомневаются, что корень бед команды лежит в воровстве. Просто надо писать хорошие новые песни, а не эксплуатировать старые. Тогда и народ к вам потянется. - Р.Ф.

Братьям хочется в Европу

Warner Bros. расширяет географию своего игрового бизнеса

► "Братьям Уорнерам" срочно требуется супермен для борьбы с маркетингом



Warner Bros. Interactive Entertainment, игровое подразделение легендарной кино(и не только)компании, анонсировала свой поход на Европу. Основным плацдармом, откуда начнутся наступательные действия, выбран Лондон - именно там будет располагаться центральный европейский офис издательства. В сферу его деятельности войдут, в первую очередь, такие страны, как Великобритания, Германия, Франция, Италия, Испания и страны Бенилюкс. В настояще время WBIE открыла "охоту за головами" топ-менеджеров, специализирующихся в управлении производством и дистрибуцией компьютерных и видеоигр. Впрочем, похоже, что до России "Братья Уорнеры" доберутся еще нескоро. Тем хуже для них. - Р.Ф.

Игры - это серьезно

Eidos критикует британские власти

Британская Ассоциация издателей развлекательного софта (ELSPA) поддержала гендиректора Eidos Джейн Каванаф в ее критике британских властей за то, что те недостаточно способствуют развитию индустрии. Более 22 тыс. человек заняты в Великобритании в сфере производства компьютерных и видеоигр, и их вклад в то, что Соединенное Королевство входит в пятерку наиболее технологически развитых стран мира, весьма велик. В то же время помощь государства индустрии очень незначительна.

"Наша компания недавно открыла отделение на 350 рабочих мест в Монреале, и власти провинции Квебек взяли на себя более трети расходов на зарплату сотрудникам - это была очень серьезная поддержка. В то же время мы не-

► Лариска жмотов из правительства явно не одобряет





► Джейн на все проблемы отвечает ослепительной улыбкой



сколько лет пытаемся пролоббировать принятие подобного закона в Великобритании, - как это уже сделано в отношении кинокомпаний - но результаты пока нулевые. Такое ощущение, что наша индустрия не принимается государством всерьез".

Директор ELSPA Пол Джексон целиком и полностью согласился с Джейн и сообщил, что Ассоциация в скором времени вновь попытается досгучаться до сердец и умов властьпредержащих и надеется, что новое правительство наконец-то осознает всю серьезность ситуации. Что ж, дай им, как говорится, бог. Полагаем, что и России принятие чего-нибудь подобного совсем бы не помешало. - Р.Ф.

Беспонтий Пират

Политические успехи "флибустьеров" пока не впечатляют

Классические пираты вроде Джона Сильвера или капитана Флинта редко сдавались в плен. Ибо ничего иного, кроме пеньковой веревки и реи на мачте их не ожидало. Участь современных пиратов куда менее печальна - они организовывают политические партии и ничуть не боятся неудач.

В одном из прошлогодних "Навигаторов" мы писали о пиратской партии, созданной в Швеции неким Рикардом Фальквинге. Целью ее было ни много ни мало участие в парламентских выборах и борьба с законами по защите интеллектуальной собственности не только внутри страны, но и во всем мире. Что касается интернациональной солидарности флибустьеров, то на этом поприще уже наметились кое-какие успехи. В частности, в августе в американском штате Юта было объявлено о создании Пиратской партии США. Теперь ее учредителям необходимо собрать к февра-

лю 2 000 подписей, чтобы быть официально зарегистрированными.

А вот успехи пиратов в политической борьбе внутри Швеции пока оставляют желать - на последних парламентских выборах за них отдали свои голоса около 35 тыс. избирателей (это притом, что в партии состоит более 10 тыс. человек) или 0.6% от общего числа проголосовавших. До необходимого "парламентского минимума" в 4%, мягко говоря, непочатый край работы. Впрочем, Фальквинге и его соратники не отчаялись и уже начали подготовку к избирательной компании 2009 года. Хотя аналитики и оценивают их шансы на успех весьма скептически. - Р.Ф.

► Основатель партии агитирует



Немцы выбирают ПК

Германия - страна компьютерных геймеров

Пока всякие чудаки пророчествуют смерть компьютерным играм, немецкие геймеры делают выбор в пользу ПК как любимой игровой платформы. Именно к такому выводу пришла Германская ассоциация информационных технологий, телекоммуникаций и новых медиасредств (Bitkom). В результате исследования игрового рынка Германии Ассоциация обнаружила, что более двух третей немцев в возрасте от 14 до 29 лет являются активными геймерами. И даже среди тех, кому за 50, геймеры составляют почти пятую часть.

ИНТЕРНЕТ ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ

в квартиры
и офисы

подключение к кабельной сети RiNet-Центр:
районы ЯКИМАНКА • ЗАМОСКВОРЧЬЕ
ДАНИЛОВСКИЙ • ДОНСКОЙ

для корпоративных
абонентов

Реклама

подключение к опорной сети RiNet -
строительство индивидуальных каналов

RINET

Internet Service Provider

подробности:

www.rinet.ru

(495) 981-4571, 232-1730





► Немцы жгут: фаер-шоу на одной из немецких игровых выставок

Но что самое замечательное, 31% немцев предпочитает компьютерные игры всем остальным, а вот консольщиков среди населения Германии всего 10%. При этом лишь 30% немецких семей обладают консолями, в то время как компьютеры имеются в собственности у 77% ячеек германского общества.

Растут также и экономические показатели игровой индустрии. Если в прошлом году объем продаж компьютерных и консольных игр составил €1.77 млрд., то в этом году специалисты предрекают рост рынка на 21% - до €2.14 млрд. В общем, русский и немец спасут компьютерные игры от консольного нашествия, а "Навигатор" им поможет! - Р.Ф.

Профессия: игровой журналист

Лучших геймжурналистов обещают удостоить наград



Intent Media - организация, набившая руку на ежегодных церемониях имени собственных журналов MCV и Develop, 11 октября планируется собрать на мероприятии Games Media Awards представителей игровой прессы (как печатной, так и сетевой), а потом выбрать из них самых-самых талантливых. Спонсорскую поддержку окажут мастьевые издатели Microsoft, Electronic Arts, Take2 Interactive, Vivendi Games, Sony и Nintendo.

В номинациях постарались учесть многие стези профессии - среди категорий замечены теле- и радиопередачи, новостные ленты и рецензии, проекты коммерческие и любительские. Всего на новую церемонию будет приглашено 200 журналистов, и состоится она в Лондоне. - Н.Б.

И да уродятся финики в их саду!

"Эпики" приобрели "Людей, умеющих летать"

Компания Epic Games, взрастившая умницу Unreal, гадкий утенок Unreal 2 и целый выводок Unreal Tournament'ов, решила по-своему отпраздновать начало лейпцигской выставки Games Convention. Речь идет о по-



► В "Обезболивающем" анестезия была качественной и перманентной

купке контрольного пакета акции польской студии People Can Fly, которая останется в сердцах и, может быть, даже на жестких дисках поклонников шутеров благодаря небезызвестному Painkiller.

People Can Fly, надо сказать, уже успела поработать вместе с Epic Games во время портирования консольного хита Gears of War с Xbox 360 на PC. Теперь же оформившие свои отношения компании собираются объединить усилия для создания какого-то нового проекта. - А.

Новая готическая родительница

JoWooD определилась с разработчиком Gothic 4

Gothic 3 продолжает пребывать в состоянии инвалида, у которого отобрали коляску и лишили пособия, а ее пылкий опекун JoWooD, буквально недавно клявшаяся, что станет болезней роднее самой родной мамы, уже подыскала себе партнера для зачатия следующей в серии. Получается, что от третьей части расчетливой стерве нужна была только фамилия, а лечить ее многочисленные болячки даже и не планировалось. Мы почему-то совсем не удивлены.

Впрочем, в пришедшую на смену "Пираньи" Spellbound никто и вишневой косточки не бросит - девелоперов пригласили делать продолжение популярного сериала, и они с радостью согласились. А вы бы поступили иначе? Позвольте с вами не согласиться...

На счету Spellbound до сих пор не значилось межгалактических хитов, хотя Desperados: Wanted Dead or Alive или Robin Hood: The Legend of Sherwood были неплохими тактическими переложениями знаменитых "Командос". А вот





с ролевым опытом у студии совсем плохо. Однако ж Blizzard до World of Warcraft тоже не выпустила ни одной MMORPG...

Мы не прыгаем от радости и не переживаем жестокую депрессию - скорее, испытываем осторожное любопытство. Хотя Gothic 3 откровенно жаль. Вплоть до желания говорить нецензурные гадости. - Р.Ф.

В готическом духе

Piranha Bytes продолжит традицию

Одним из самых важных (с нашей точки зрения) событий GC 2007 стал анонс следующей игры Piranha Bytes. Многочисленные фаны студии ждали, ждали и, наконец, дождались: проект оказался именно тем, чего от него и хотели - ролевой игрой в замкнутом мире с ярко выраженной "готической" ориентацией. По отдельным словам отдельных представителей студии уже можно кое-что понять и простить.

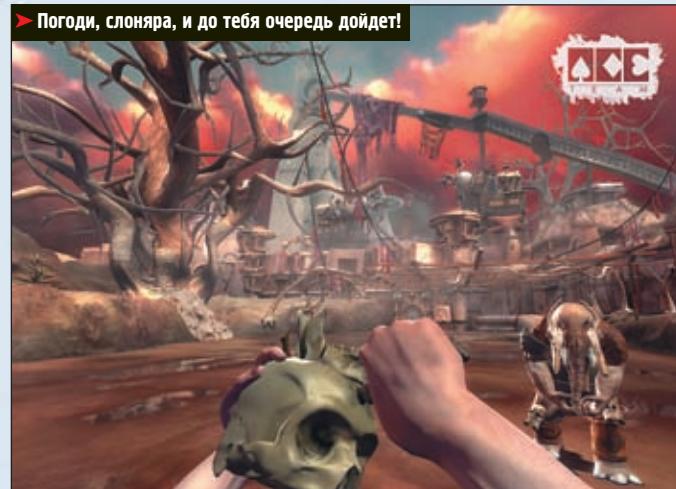
Действие Project RPB (предварительное название игры) будет происходить на вулканическом острове, площадь которого примерно равна площади острова из Gothic 2. Генерация персонажа опять отсутствует, зато присутствуют магия, традиционные фэнтезийные монстры, повышенная интерактивность, многочисленные диалоги, несколько населенных пунктов, лагеря и фракции, подземелья и очень серьезный конфликт с некой силой, пришедшей на смену исчезнувшим богам. Разработчики обещают особо ответственно отнестись к боевым действиям, оставив "готическую схему", однако добавив ей тщания и аккуратности. За внешний вид будет отвечать собственный графический движок, в который добавят лицензионные компоненты. В 2007 году мы игру точно не увидим, в 2008 - может быть. - Р.Ф.



Южноамериканский стимпанк

Source на службе у перспективных дебютантов

Страна Луиса Корвалана и генерала Пиночета, однофамилица популярного соуса, край гор и землетрясений - если вас когда-нибудь попросят решить этот ребус, то не теряйте в отчаянии собственный скальп, - он у вас один - а запомните простое слово из четырех букв - Чили. Это и будет самым правильным ответом. Если же у вас затем поинтересуются, а есть ли на исторической родине некогда популярного футболиста Ивана Саморано люди, которые делают



игры, то и тут мы поможем вам не сплоховать - ACE Team, козырный (наверное) туз латиноамериканского девелопмента, студия, базирующаяся в Сантьяго, столице Чили, собралась порадовать и удивить, поразить и где-то даже сотворить чудо на радость всему цивилизованному игровому сообществу.

Zeno Clash, мрачный стимпанк экшн от первого лица, чье действие происходит в фантастическом мире, где достижения умеренного научно-технического прогресса сплелись в едином брутальном альянсе с изощренной магией, чтобы на выходе дать неизменно превосходный результат для всех поклонников виртуальных боевиков. Главный герой игры является изгнаником, на которого объявлена охота его же родным кланом. Бывшие братья взяли кровь еретика, и тому не остается ничего другого, кроме как податься в Запретные земли, куда, впрочем, может отправиться любой, кому надоело жить. Ибо если его не убьет пустыня, то это сделают многочисленные монстры и прочие экологические ужасы.

Разработчики обещают, что геймплей Zeno Clash нас не разочарует. Основной упор планируется сделать на ближний бой с использованием многочисленных образцов холодного оружия. Хотя экзотические огнестрэлы, магические артефакты и иная магия тоже внесут существенную лепту в игровой арсенал.

За визуальную презентабельность игры ответственным назначен Source. Представители Valve уже высказались в том духе, что очень рады и вообще ничуть не сомневаются в способности чилийцев зажечь. А лучшего горючего, чем заслуженный графический движок, просто не найти.

Иные подробности вроде даты релиза или имени издателя пока не сообщаются. По-видимому, разработчикам сейчас не до мелочей. - Р.Ф.

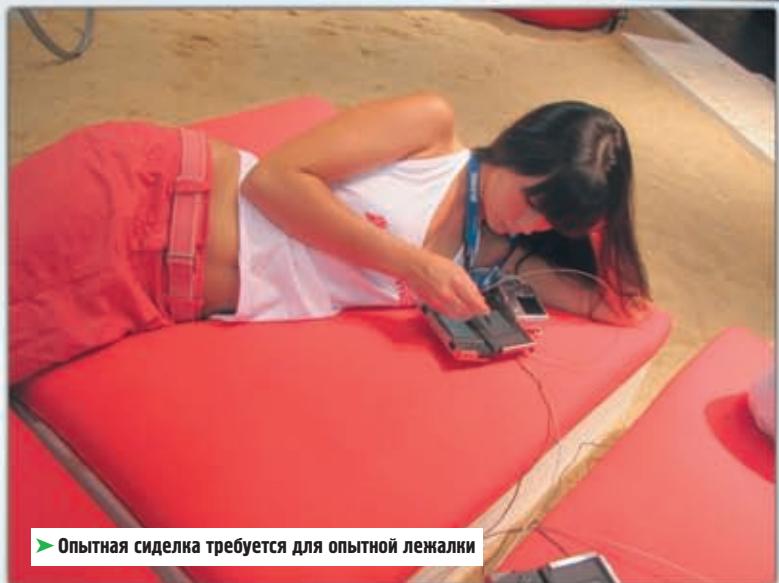


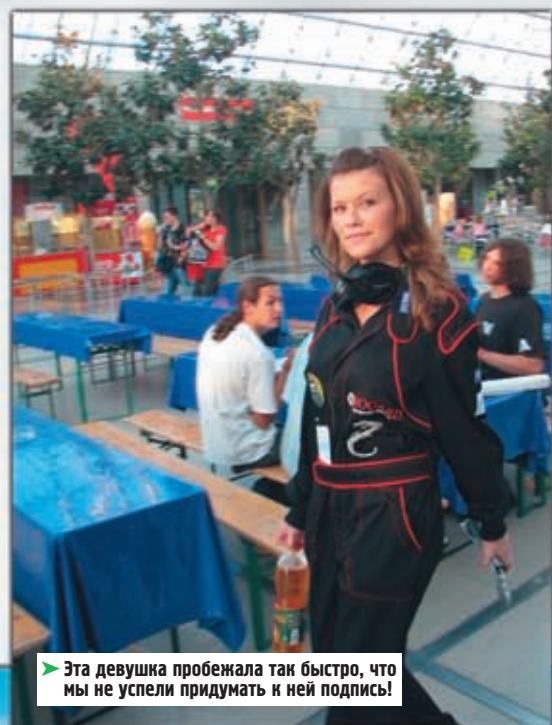
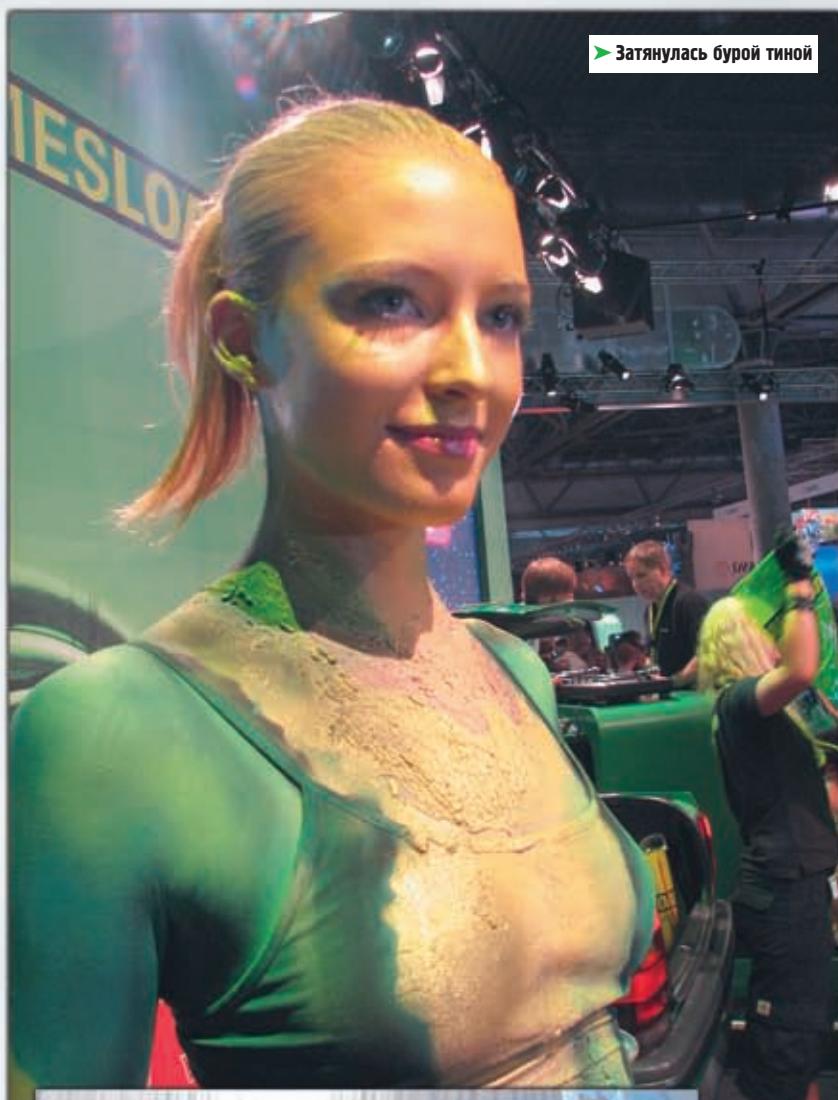
► Эй, непарнокопытный, ты на кого это батон крошишь?!

Краса ИГРОПРОМА



Еще Ломоносов заметил, что если где-то девчонок убыло, то где-то их и прибыло (потом это еще малодушно обозвали Законом Компенсации). А поскольку на Е3 было всего две бус-бебисы (и то насчет второй мы не уверены), то похоже, после смены формата выставки, феи собрали свою тушь, прихватили тональник и мигрировали в массовом порядке. К счастью, наш фотограф обнаружил в Лейпциге одно из новых мест их обитания.





P.S. Напоминаю, чтобы берег атомарный кислород.

Игорь БОЙКО

GAMES CONVENTION убер амес!

И в третий раз поехал старик в Лейпциг...

Сначала рейсом "Аэрофлота", экипажу которого хочется вы- сказать отдельное спасибо: на фоне посадки в ливень аплодисменты в салоне прозвучали более чем адекватно. Из международного аэропорта Шонефельд я отправился двухэтажной электричкой на пересадку в Берлин, где и решил погулять пару часов - по "штирлицким" местам. Места оказались совсем рядом: от гауптбанхофа (главного вокзала) до Рейхстага можно дотопать всего за десять минут. Каких либо отметин от осколков и пуль на фасаде здания обнаружить не удалось, а внутри было не пробиться: на входе стояла очередь человек в двести, а то и больше.

В расположеннном неподалеку парке установлен памятник нашим воинам, который содержится в образцовом порядке. Пара Т-34 и приданые пушки свежевыкрашены, все золотые буковки на месте, прилегающая территория ухожена. В полукилометре видны Бранденбургские ворота, но идти к ним уже некогда - пора отправляться в Лейпциг.

Удивительное дело - междугородний экспресс задержался аж на 30 минут. Симпатичная служащая вокзала выкатила на перрон тележку с прохладительными напитками, которые совершенно бесплатно раздавались пострадавшим от железнодорожного беспредела пассажирам.

Еще удивительнее оказалась сама поездка, которая заняла всего час с небольшим. На скорости 200 км/час (видимо, больше не позволял ограничитель) поезд шел на удивление плавно и тихо. Сидящий напротив ме-

ня пассажир, разговаривая по мобильному, специально приглушал голос, чтобы его не подслушивали окружающие.

Гауптбанхоф Лейпцига встретил меня огромными плакатами Warhammer Online, выставленными прямо на перронах. Но первое место по объему рекламы на улицах города занимает, конечно же, GTA IV.

Среда, 22.08

Первый день GC традиционно предназначен для прессы и специалистов, обычной публике вход заказан. Регистрация проходит без проблем, я получаю бэдж-вездеход и проездной билет на все виды общественного городского транспорта. Попутно он служит для автоматического учета посещений выставки. Думаю, именно с помощью этих билетов администрация и получает всю статистическую информацию.



► Берлин. В 50 метрах от главного вокзала...

Я специально старался высвободить первый день от встреч, чтобы посмотреть игры в залах и поприсутствовать на пресс-конференциях.

В 09.30 в третьем зале начинается презентация Electronic Arts, ведущий - директор по продажам Томас Зайтнер, который, как свойственно для GC в целом, ориентируется на местную аудиторию: к 2010 году баловатьсь играми будут 50% немцев. Хардкорных геймеров становится больше, а вот для привлечения казуальных требуется изобрести новый подход. Все это четко пересекается с поведением EA в Санта-Монике, где казуальная тема была вообще поставлена во главу угла. Публика восторженно принимает трейлеры Need for Speed Pro Street и Crysis. На сцене появляется продюсер EA Sports Джо Бут, который демонстрирует FIFA '08. Полностью переделанный в угоду свежайшим приставкам движок, новая система движений



► Рейхstag '07



► Не припомню другого города с таким количеством игровой рекламы



игроков, звездные финты. Слюнки текли даже у тех, кто никогда не фанател от спортивных симуляторов. По себе сужу.

Встреча с Disney Interactive особых неожиданностей не принесла.

Turok сделан на Unreal Engine 3, во время демонстрации показали пару эпизодов. Герой, враги и динозавры (хищные) в разных комбинациях. Самое главное - расстрелять издалека гнезда с яйцами, рапторы прибегут сами и начнут выносить тех, кто оказался ближе. Самое время зайти сбоку и присоединиться к забаве. Нож по-прежнему рулит, у футуристического оружия ожидается два режима стрельбы. Мультиплеер обещан в серировке на 16 персон, но другие подробности все еще зажаты.

Вторую игру в "нарнийской" серии - The Chronicles of Narnia: Prince Caspian - разрабатывает Traveller's Tales. Сюжет ее заполняет брешь между историями, изложенными в первых двух книгах. Детишки Певенси возвращаются в сказочную страну, где за время их отсутствия прошло... 1300 лет. У власти - тиран Мираз, который ну очень плохо относится к населению. Как тут не вмешаться? Геймплей станет масштабнее, на экране могут одновременно мельтешить множество персонажей. В отличие от первой игры, теперь мы можем управлять аж двумя десятками героев, в том числе и нарнийской национальности, например, дварфом или минотавром. Кооперативный геймплей, минигames, решение загадок. И, само собой, куча экшна. Такое ощущение, что стало больше и намного. Плюс графически доработан движок.

В просторной "будке" 10TACLE



STUDIOS царит полумрак, который оживляют несколько красивых bebесов, самозабвенно развлекающихся с портативными приставками. Цель моего визита - Action-MMO Black Prophecy, которую в тесном сотрудничестве с немецким фантастом Михаэлом Марраком создает Reakktor Media. "Такого еще не было... Это вам не стандартная хак & слэш ММО... Космические корабли бороздят просторы..." Минуточку... минуточку... так и хочется напомнить про Eve Online, но что-то врожденное... Дело происходит в XXVIII веке, человечество расселилось по просторам вселенной. А заодно и модифицировалось в две расы, чтобы сподручней было пионерствовать: кибернетически адаптированную Try и биологически оптимизированную Genides. Так и дрались бы новоделы меж собою за полное и окончательное господство, если бы в их разборку не вмешались пришельцы, принадлежащие к древней космической расе.

К сюжету прилагается полный фарш заявленных фишек: реалтаймовые сражения (до 300 участников одновременно), модульная конструкция боевых кораблей, космические станции для кланов, сольные и партийные миссии и, естественно, превосходная графика, куда уж без превосходной-то в наше время. Релиз - IV квартал 2008.

В ЦИФРАХ

Устроители только что закончившейся Games Convention удовлетворенно потирают руки - прошлогодние рекорды оказались биты и уже забыты, им на смену пришли новые цифры и факты.

Общее число посетителей превысило 185 тыс. (в 2006 - 183 тыс.), количество участников достигло 503, 43% которых приехали из-за 31 бугра. 94% "экспибиторов" называли GC 2007 очень успешной для их бизнеса, а 96% планируют приехать и в будущем году.

Что касается посетителей, то более половины из них (52%) оказались старше 20 лет, 20% составили женщины (или девушки - организаторы не уточнили), 45% отнесли себя к казуалам, 40% преодолели ради выставки более 300 км, а 92% пообещали обязательно вернуться в будущем году.

В заключении можно отметить, что за ходом Games Convention в этом году наблюдали 3300 журналистов из 46 стран. - Кшаду

Возле резиденции Electronic Arts встречала Валю Злобину из EA Russia, которая снабжает меня VIP-пассом, позволяющим паразитировать на ресурсах "электроников" на протяжении всей выставки, посещать все их мероприятия, а также подпитываться в фирменном буфете. При первой же попытке умыть сэндвич с ветчиной почутилось, что у меня едет крыша. На самом деле оказалось, что это начал медленно вращаться подиум, на котором был выстроен буфет.

Валя сообщила, что намеченное ранее расписание презентаций отменяется, придется подстраиваться в реалтайме. Возражений нет, отправляясь на встречу с Биллом Роупером из Flagship Studios - смотреть Hellgate London.

Прежде всего, Билл сообщил, что EA уже располагает билдом-кандидатом на релиз, что не может не радовать. Также он рассказал о том, что девелоперы создали специальный отладочный инструмент - Evil Eye, ко-





► **Turok.** Скриншот для Xbox 360. Для PS3, кстати, имеется точно такой же



► **Prince Caspian.** Смешались в кучу гномы, люди, минотавры...

торый позволяет им выщепить из игры любую статистическую информацию. С его помощью стало значительно легче отслеживать игровой баланс. Попутно Роупер прошел один из уровней игры, продемонстрировав не только всеобщую красотищу, но и множество игровых фишек уровня ноу-хау.

Последняя на сегодня встреча - с гамбургской компанией Daedalic Entertainment, которая разрабатывает и издает адвентюры. В этом году они показывают A New Beginning (собственной выделки) и Ankh - Battle of the Gods (разработчик - Deck13). О первой вы сможете прочитать в статье в этом номере, а о второй - пару фраз здесь. В третьей части этого игрового сериальчика главному герою Ассилу и его герлфрендихе Таре предстоит помешать злому богу Сету окучить мировое господство. По ходу дела Ассила забросит в далекие северные земли, населенные чудным народом с диковинными в понимании Ассила обычаями. Не обойдется и без новых локаций, одной из которых станет местная игорная столица - Лук-кор.

Остаток дня ушел на знакомство с выставкой в целом, сбор материалов, осмотр залов, фотографирование, видеосъемку и т.п.

Как и прошлом году, девяты из десяти девочек на ресепшнах приходилось объяснять, что это за штука такая - пресскит...

Четверг. 23.08

С самого утра - в гости к польской Techland, в портфеле которой две новинки, изготовленных на одном и том же станке - Chrome 4.0. Пан Павел Копинский первым запускает FPS Warhound, где бывший спецназовец становится наемником, которого привлекают для выполнения всевозможных опасных заданий по всему свету. В процессе он раскрывает ужасный заговор террористов супротив США. Это было о сюжете. Теперь о геймплее. Практически полная свобода выбора: миссии, покупка информации, подбор снаряжения, выбор средств доставки и эвакуации и т.п. Прилично смоделированная среда (только какая-то зеленоватая), хороший звук, знатная разрушаемость объектов. В общем, стандартный набор с парой полуоригинальных фишек, вроде обучаемости регулярно используемых скайлам и новой расстановки сил и средств при повторном прохождении миссий.

В общем, пополнение семейства середнячков на подходе. О второй игре - Dead Island - читайте в номере.

Bo время встречи с Sony Online Entertainment я собирался поговорить о судьбе Vanguard, но разговора толком не получилось. Было сокращено количество шардов (последнее объединение случилось 29 августа), вычищаются баги и т.п. Игру нужно было издать, и ее издали. Теперь освобождают ее от последствий идеальных и банаильных ошибок, печально наблюдая за оттоком игроков в другие онлайн-вселенные.

А вот The Agency откровенно порадовала. Об игре рассказывал Мэтт Уилсон (возглавляет команду разработчиков), который, правда, обошелся без реального геймплея - одними ролями. Игроку предоставляется возможность перевоплотиться в агента одной из двух шпионских организаций - UNITE или ParaGON. Если в рядах первой вполне можно было встретить местами изысканного Джеймса Бонда, то вторые больше полагаются на грубую силу и натиск. "UNITE - это мартини, а ParaGON - "Джек Дениэлс", - расставляет еще пару точек над "i" Мэтт. The Agency подкупает множеством приколов и



► **Павел Копинский**



► **Мэтт Уилсон**



► **Крис Тейлор**

WELL

ONLINE



Мне
ХорошОнлайн

www.wellonline.com



► Самые большие толпы собирали StarCraft 2

иронией над всей этой шпионской шумихой. В одном из роликов демонстрируется автомобиль, который можно начинить всевозможными гаджетами и средствами защиты/нападения. Вплоть до ракетной установки. Но прикол не в этом, прикол в том, как эта машина будет доставлена в выбранную вами миссию. Прилетит вертолет с прицепленным фанерным ящиком, зависнет над землей на высоте метров 5-6, после чего ящик будет просто сброшен. При падении посыпка поднимет облако пыли и рассыпается: все, можно садиться в тачку и ехать на место. Переезд, впрочем, не демонстрируется, мы сразу вступаем в перестрелку с видом от третьего лица. Тут-то и пригодятся навыки, полученные в оффлайновых шутерах. Мэтт обещает много доступного и интересного экшна, профессиональный рост, наемников-NPC и даже возможность открыть собственное агентство. А уж гардероб и тюнинг персонажа вообще поставлен во главу угла: ты - то, что ты носишь.

Следующая встреча - интервью с Крисом Тэйлором из Gas Powered



► Стэрр Лонг (он же - Lord Blackthorn из Ultima Online) рассказывает о Tabula Rasa

Games (создатель Dungeon Siege I & II и Supreme Commander) на территории SEGA. Крис задержался на час, бывает и такое, хорошо, что у меня оказалось время в запасе. Мы говорим о его следующей игре - Space Siege и не только о ней. Ищите интервью на нашем диске.

Опять отправляюсь в вотчину EA, где узнаю, что Warhammer Online можно пощупать только в общем зале. Там я уже был, видел, но не щупал: нет ни времени, ни желания стоять во внушительных размеров очереди. Да и геймплей издали весьма напоминает получение начальных уровней в том же Dark Age of Camelot: народ носится по открытой территории и выполняет мелкие квесты. Жаль, в этом году из Америки не приехала координатор комьюнити WAR Саня Везерс, узали бы всю подноготную игры из первых рук.

Захожу на стенд CD Projekt - посмотреть текущее состояние Witchera. Складывается такое ощущение, что братья-славяне продолжают в поте лица доводить игру до идеального состояния: и графику переделали в очеред-

ной раз, и интерфейс, и наконец-то показали полностью вступительный ролик. Нам демонстрируют полновесную историю о том, как ведьмак подрядился вернуть принцессе-оборотню человеческий облик. Дело за малым - нужно провести ночь в ее компании. Учите, зубки вечером она явно не чистит.

Остаток дня проходит в общении с NCsoft. Tabula Rasa представляет Стэрр Лонг, который комментирует онлайновую игру своего коллеги. Не знаю, чего такого поменялось со временем E3, но на этот раз милостиво разрешено снимать презентацию кинокамерой, что я и делаю.

Под самый занавес - интервью с Джейфом Стрейном - основателем и руководителем Arena.net (разработчик Guild Wars). Оказывается, и концепция игры, и схема ее проплаты/распространения были придуманы задолго до того, как NCsoft сделала девелоперам предложение, от которого они не смогли отказаться. А самый главный художник компании оказался из Румынии, кто бы мог подумать, глядя на всех этих явно восточных красоток, которые украшают Guild Wars.



► Патрик Реддинг



► Йорген Торалдсен: "Замок буду брать в одиночку, это не проблема!"



► Mata Hari. Бери мыло, Mata! Будет чем веревку обработать

Пятница, 24.08

Нас утро встречает в локации dtp entertainment, где добродушный уважаемый Клаас Вольтер предлагает ознакомиться с игровой линейкой компании. Начинаем с тактической стратегии Windchaser, главной фишкой которой является гильдийский летучий корабль. Затем оцениваем красоты нового шпионского квеста Mata Hari, сделанного в классическом point&click раскладе. Пока готовы лишь три локации (одна из них - с огромной кроватью), но атмосфера уже вполне осозаема, а сама Мата - еще как привлекательна. О приличных шансах игры на успех говорит и тот факт, что ее придумывали два выходца из LucasArts - Хал Барвуд (Indiana Jones and the Fate of Atlantis) и Ной Фалстайн (Indiana Jones and the Last Crusade). Завершает программу добродушно замешанная и основательно продуманная партийная RPG Draakensang: The Dark Eye, которая создается на основе одной из лучших немецких ролевых настольок. Релиз всех трех игр намечен на I квартал 2008.

Накануне выставки мы договорились с Ubisoft о трех встречах. Значилось в этих планах знакомство с некой суперстратегией класса AAA, но не срослось. Зажала Ubisoft стратегию. Зато выгорело с Far Cry 2. Движок CryENGINE 2 вытворяет удивительные вещи, которые комментирует Патрик Реддинг из Ubisoft Montreal. На этот раз события развиваются в выдуманной африканской стране, озабоченной вполне реальными проблемами, связанными с местными бандформированиями. Играть будем за наемника, которому предстоит уничтожить вредного торговца оружием по кличке Шакал.

Применена детальнейшая модель окружения, в том числе и весьма уда-

ленного от игрока. Если выстрелить из базуки по деревьям, растущим на расстоянии в полтора-два километра от персонажа, то можно разглядеть, как взрывом сносит ветки. К выполнению задания нужно отнестись, прежде всего, стратегически. Например, можно, определив направление ветра, устроить отвлекающую диверсию в виде небольшого степного пожара. Достаточно поджечь пару кустов травы, огонь сам разойдетя дальше. Пулемет пригодится для того, чтобы проделать импровизированную дверь в дощатой стене дома. На пепле от сгоревшей травы остаются честные следы протекторов джипа. Погодные условия реально влияют на среду. При ветре в 60 км/час деревья обламываются ветки, которые уносят а-ля перекати-поле в даль. Подробности - в статье в этом же номере.



► По улицам убийц водили...

ЛУЧШИЕ ИГРЫ GC 2007

Победители были объявлены на пресс-конференции 25.09.07.

Всего на конкурс было представлено 85 железных и программных продуктов в десяти номинациях. Выбор Age of Conan жюри прокомментировало следующим образом: "Наконец-то MMORPG для взрослых!".

PC: Crysis (Electronic Arts)

Xbox: BioShock (Take 2 Interactive)

PSP: God of War: Chains of Olympus

(Sony Computer Entertainment)

PS2: Pro Evolution Soccer 2008

(Konami Digital Entertainment)

PS3: Pro Evolution Soccer 2008

(Konami Digital Entertainment)

Wii: Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen (SEGA Germany)

NDS: Eye Training (Nintendo of Europe)

Online: Age of Conan: Hyborian Adventures (Eidos)

Лучшее железо: Wii Balance Board (Nintendo of Europe)

Mobile: не присужден ввиду отсутствия номинантов.

Второй зацененной игрушкой от Ubisoft стала Settlers 6, показ которой удалось заснять на видео. Всегда мне нравилась эта серия, и шестая часть, похоже, станет достойной ее представительницей.

Встреча с Bethesda сюрпризов не сервировала: Fallout 3 был подан под тем же соусом, что и на E3. Кто не пробовал, читайте подробности в августовском номере. Много вкусных подробностей.

На очереди - Eidos, где нужно посмотреть Kane&Lynch: Dead Men и встреча с Йоргеном Торалдсеном из Funcom по поводу последнего билда



► Мастер-класс по созданию игрового арта



► Неужели все они пришли повышать квалификацию?



► WCG в самом разгаре

Age of Conan. Первый пункт проходит достаточно стандартно: много стрельбы и беготни в версии для Xbox 360. Зато Йорген порадовал, да и сам весь светился от радости: онлайновый "Конан" только что получил титул лучшей MMORPG выставки. Выяснив, что все присутствующие уже представляют себе, что и как происходит в игре, Йорген решил продемонстрировать нам процесс захвата замка. При этом его ничуть не смущило отсутствие верных сподвижников: поколдовав над клавиатурой, он тут же получил в свое распоряжение с десяток катапульт, а откуда-то сбоку прибежала целая армия бойцов. Предупредив, что билд совсем сырой и наверняка упадет, Йорген парой кликов мышки привел осадные орудия в действие и начал методично уничтожать ворота замка. Долго те не продержались, и началась массированная драка

с неписевыми защитниками. Мяса было много, и сила побольше быстро одолела силу поменьше. Комп таки упал, но к этому моменту все присутствующие успели получить примерное представление о процессе. Правда, из-за ускоренного действия мне так и не удалось разглядеть каких-либо тонкостей.

E3 далеко, GC близко

Наши на GC приехали в полном составе - от самых от окраин и до самых тех же самых. Никто не упустил возможность продать свое и приумножить свое же. Причем все дружно разместились в бизнес-центре, напрочь проигнорировав падкие до сувениров толпы немецких подростков. Практически все предпочли деловое общение за закрытыми дверями, и только "Новый Диск" гордо выставил демонстрационные компьютеры и

стойку ресепшна наружу. Что было куплено - узнаем уже в самое ближайшее время, что было продано - то было продано. Не будем считать деньги в чужих кармашках, но порадуемся за всех, кому удалось.

Отдельно нужно отметить GSC Game World, которая привезла на GC наработки S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, привела "Сталкера". После непродолжительного знакомства игрушка очаровывает, а какая в ней правильная вода... На мелководье даже ил вилен, вязкий такой.

В последний день посмотрел двухмесячное RTS-детище киевской Ulysses Games с рабочим названием CryoWar. Для столь зачаточного возраста игра выглядит очень и очень. Дело происходит во льдах, основное оружие - холод и тепло. Учитывая тотальный терраморфинг, получаются весьма интересные ситуации. Только что юнит бегал по поверхности, а теперь вот его уже можно рассмотреть вмороженным в толщу льда.

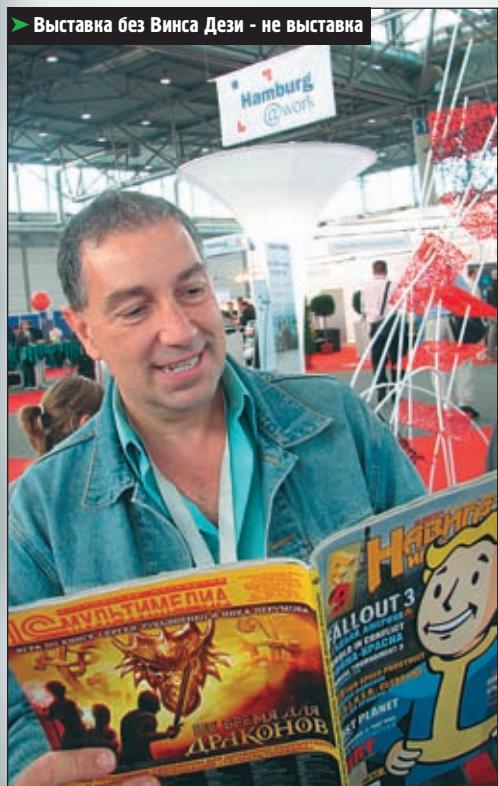
В целом

Выставка определенно набирает обороты, при этом она старается брать не только количеством, но и качеством, и разнообразием, и ориентацией на самую разную аудиторию. Огромная площадь была отведена под игры Blizzard, но в то же время целый зал был посвящен чисто семейным продуктам. Там не было такого ажиотажа и очередей, как возле ряда компьютеров с синглом StarCraft II, но множество родителей привели туда отпрысков, чтобы те с молочных зубов поняли, что компьютерные игры - это и интересно, и познавательно. Пацанчики и пацанчики аж подпрыгивали от восторга, когда у них что-то получалось в заэкрани. Не раз наблюдал картину, когда папа, мама и дочурка, усевшись всей семьей перед одним монитором, дружно подбирали трехмерной кукле макияж или прическу.

Думаю, с таким подходом не застает к GC народная тропа.



► Лучших бебосов выставки можно было найти на стенде "Ведьмака"



► Выставка без Винса Дэзи - не выставка

ACTION

ЗА ДАЛЬЮ ДАЛЬ

Андрей
ЩУР



Что мне нравится в игровой индустрии, так это полное отсутствие понимания, что ж нас ждет в конце, так сказать, туннеля. Паровоз вперед летит, но в какой коммуне у него остановка - неизвестно. Другими словами: вот вы можете сказать, во что выльется феномен компьютерных игр лет этак через 20? А 30? Я - нет. Но он ведь обязательно во что-то выльется. Такое, знаете, оформленное, мощное, гибкое и цепкое. Он уже сейчас тихонько высывает ложножокки в разные стороны, пытаясь прикинуть, а получится ли муттировать в нечто более высокотехнологичное прямо сейчас.

Возьмем, скажем, начинку игры, геймплей. Эксперименты с подачей сюжета, перестройкой успешных статья стандартными элементами - это ни что иное, как попытка выкидывать какие-то правила роста, развития. Не существования, заметьте, пределы, а развития. Потому что компьютерные игры, в отличие от книг и фильмов, обладают дополнительной степенью свободы - возможностью влиять на происходящие вокруг тебя события. И понять пределы этой свободы сейчас - все равно, что светить фонариком в огромной пещере. Взять, например, игры вроде *Fahrenheit* или *GTA*. Совершенно разные по сути, но схожие в одном: и то, и другое - лучи фонариков. Один светит в, скажем так, сюжетном спектре, пытаясь найти максимальную интерактивность сюжета, в то время как второй занимается поисками идеального геймплея, вводя в экипаж попутно то элементы экономики, то стратегии, то "Симсов". И оба фонарика пока освещают лишь случайные сталактиты со сталагмитами, но никак не стены самой пещеры.

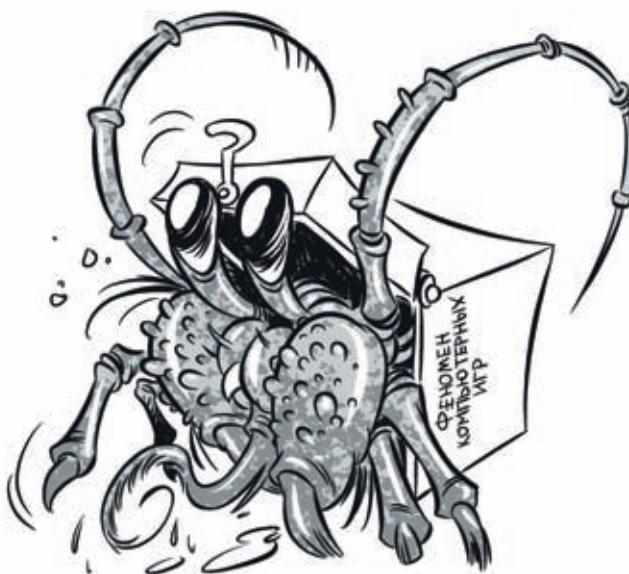
К тому же, если раньше мы хоть знали, от чего отталкиваться, - то есть в каком направлении должны развиваться игры, идя по пути совершенствования и усложнения своей структуры, - то теперь и это знание оказалось под вопросом. Я имею в виду недавнее "прозрение" по поводу казуальных игр. Или взять того же Сигера Миямото из Nintendo с его заявлением, что игры "должны быть проще", и идеей эволюции компьютерных игр

(ну, в данном случае, видеоигр) в получасовые семейные развлечения. Вот как это соотнести с идеями развития сюжета и геймплея, которыми "по старинке" занимаются другие разработчики. Где правда? Ведь и в совместном дракаваллянии перед телевизором и махании "нунчаками" Wii тоже есть своя прелесть.

Получается, эти попытки познать рамки игр как феномена - ни что иное, как попытки познать самого себя, Хомы Сапиенсевича. То есть того, что ж человеку надо от игр для "щастя по жизни". То есть классификация компьютерных забав уже где-то на уровне психологии с философией, а не банальных жанров с поджанрами. То есть уже ни хрена не шутки.

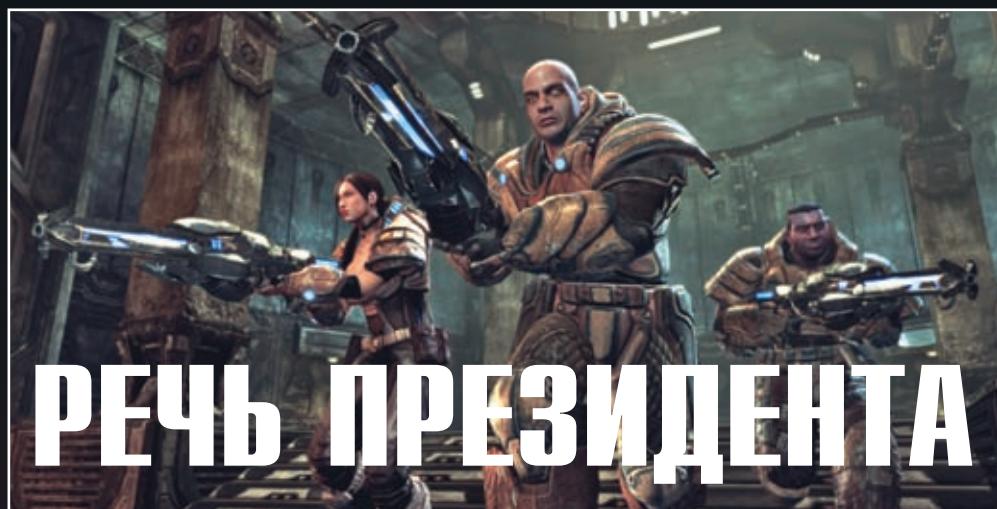
Впрочем, человечество за сотни с гаком лет научилось худо-бедно копаться даже в собственном подсознании, и сейчас психоанализ - всего лишь одна из областей медицины, достаточно вычурная, но уже воспринимаемая как вполне "легальное" научное направление, а не шарлатанство. Надо понимать, и игры, в конце концов, отойдут от статуса "бесовской породы" и станут полноценной, изученной и потому нормально воспринимаемой стороной нашей жизни. Понадобится на это, мне кажется, уже не столетие, а всего лишь одна смена поколений. То есть лет 20-30.

Вот только... не дает мне покоя один вопрос: как эта сторона жизни будет выглядеть?



- [Far Cry 2 ►](#)
- [Обитаемый остров: Чужой среди чужих ►](#)
- [Metathrone ►](#)
- [Edge of Twilight ►](#)
- [Dead Island ►](#)
- [Rising Eagle ►](#)
- [Obscure 2 ►](#)
- [Turning Point Fall of Liberty ►](#)
- [They ►](#)
- [Hunting Unlimited 2008 ►](#)
- [BioShock ►](#)
- [Stranglehold ►](#)
- [Beowulf ►](#)
- [Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu ►](#)
- [Прогулки верхом ►](#)
- [Вьетнамский ад ►](#)
- [Свен Всемогущий ►](#)

Александр ВАСНЕВ



РЕЧЬ ПРЕЗИДЕНТА

Если когда-нибудь ученые смогут открыть секрет той батарейки, благодаря которой существует, дышит, работает и просто радуется жизни президент Epic Games Майк Кэпс, то всем известный плюшевый зайчик из рекламы, наверное, сможет без перезарядки совершать многодневные пешие туры по сибирской тайге. Но мы немного забегаем вперед, начать надо с того, что в начале июля в Москве состоялся Midway Summit Moscow, в рамках которого Майк презентовал Unreal Tournament 3 и отвечал на вопросы журналистов. Самые интересные, как водится, задали сотрудниками "Навигатора игрового мира".

Навигатор игрового мира: Майк, мы знаем, что у тебя весьма богатая биография. Расскажи, как люди становятся президентами Epic Games?

Майк Кэпс: Начать, наверное, надо с того, что мне всегда хотелось делать игры. Я получил образование в области математики и литературы, и у меня было желание соединить одно с другим. Но вышло так, что я попал в аспирантуру Массачусетского технологического университета, где писал диссертацию по специальности "компьютерные технологии". Незадолго перед защитой мне поступило очень заманчивое предложение поработать преподавателем, и я стал профессором в Высшей школе военно-морского флота. Там я занимался изучением виртуальной реальности, мультиплерными симуляторами, короче говоря, играми для военных.

Вскоре подвернулась возможность сделать America's Army, настоящую компьютерную игру, и я с радостью за нее взялся. В процессе работы сотрудничал с Epic Games, поскольку мы использовали их технологии. Таким образом, они узнали меня и впоследствии предложили возглавить новую компанию Scion Studios, которая располагалась в том же здании, что и Epic, но чуть дальше по коридору. А через два года руководство Epic решило переехать в другое здание, и мы объединили эти компании. Ну, мне повезло, я стал президентом и с тех пор работаю в Epic. Мне повезло, очень-очень повезло.

НИМ: Ты, наверное, не только везунчик, но и еще очень талантливый человек...

Жанр	Мультиплерный FPS
Издатель	Midway, Новый Диск
Разработчик	Epic Games
Дата выхода	Осень 2007
Сайт	www.unrealtournament3.com

- Ну, не меняться же мне из-за каждого идиота?
- Не насовсем. На время. Стать таким, как все...
- Как все? Не летать на ядрах?
Не охотиться на мамонтов?
Не переписываться с Шекспиром?
К/ф "Тот самый Мюнхгаузен"



► Майк Кэпс. Можно сказать, генерал американской армии. Вернее, генерал America's Army

М.К.: Надеюсь, но то, что везунчик - это вне всякого сомнения.

НИМ: Скажи по секрету, почему ты решил приехать в Россию? Это важный рынок или, может, ты со страной захотел познакомиться! На русских девчонок посмотреть?

М.К.: Я приехал сюда, потому что я "говорю по-русски" (последние два слова Майк произносит на русском языке с заметным акцентом - прим. ред.). Я учил русский когда-то, но сейчас уже почти все забыл. В Россию хотел приехать давно, и когда мне неделю



► Даже жалко такую красоту портить



► Врешь, Скайуокер, не уйдешь!



► За время интервью UT3 один раз вылетел в винды. Но как говорится, "если проект во время презентации ни разу не вылетает - его пора релизить"



► Элитные "зайцы" всегда найдут бесплатный транспорт

назад сказали, что есть такая возможность, я ответил: "Окей!" И вот я здесь. Ну и потом это действительно перспективный рынок.

НИМ: Президент Crytek Чеват Йерли говорит, что политика его компании - всегда двигать жанр вперед. А есть ли такая политика у Epic Games?

М.К.: В нашем случае это нельзя назвать политикой, но мы делаем FPS в течение почти десяти лет и всегда стараемся придумать что-нибудь новенькое. Например, в случае с Unreal Tournament 3 мы добавили новую расу некровов, новое окружение - мир этих самых некровов, новую технику, и это, поверьте, - что-то фантастическое. Это не просто танки и джипы, а гигантские треножники или машины, которые умеют принимать форму шара. В общем, я думаю, мы сохранили дух Unreal и при этом добавили прикольные фичи. Потому что нам самим этого хочется. И еще технология. Это то, чем мы живем, - создание новых революционных технологий.

НИМ: Epic Games выпускает игры для PC, Xbox 360 и PS 3. С какой платформой удобнее всего работать?

М.К.: Проще всего с Xbox 360. PC - крепкий орешек. Проблема заключается в разнице производительности персоналок, которые есть у пользователей, так что сделать игру, которая бы пошла на максимально возможном числе машин, очень трудно. PlayStation 3 для нас новая штучка, но могу сказать, что это очень мощная вещь. И когда вы найдете способ задействовать все ее ресурсы - будет круто.

НИМ: Давай более подробно поговорим об Unreal Tournament 3 - все-таки это звезда сегодняшнего мероприятия. Как ты думаешь, сможет ли он побить конкурентов в жанре мультиплерных шутеров?

М.К.: Несомненно, так и будет.

НИМ: Откуда уверенность?

М.К.: Наша игра красивее, в ней проще освоиться новичкам, в отличие

от того же Battlefield, да и пожалуй, любого шутера, где есть разделение на классы. Признаюсь честно, я сам люблю такие игры, я люблю классический Team Fortress, America's Army, но с точки зрения игровой динамики стиль Unreal Tournament кажется мне более предпочтительным. В UT нет классов, но все зависит от того, какое оружие у тебя в руках. Это другая философия. В UT ты сразу оказываешься в гуще битвы, тебе не надо ждать, когда закончится раунд, как в Counter-Strike. К тому же в CS, когда ты погибаешь, это действительно имеет некие, вполне ощущимые последствия для тебя. А в UT такого нет. Battlefield 2142 во многом исповедует ту же философию, но техника в UT 3 выглядит круче. И хотя я сам играю в Battlefield, да весь наш офис в него играет, UT 3 нам нравится больше.

НИМ: Ты очень много говоришь про технику, а какая машина твоя любимая в UT3?

М.К.: Dark Walker. Это такой ходячий треножник.

НИМ: У нас такое ощущение, что мы видели похожий юнит в StarCraft II. Получается, что Blizzard украла у вас дизайн?

М.К.: Украли, это несомненно.

смеется Скажу по секрету, что идею MMO они тоже украли у нас, и мы были очень расстроены по этому поводу.

хватается за голову Как они с нами так поступить? Правда, они прислали нам чек на 50 миллиардов долларов.

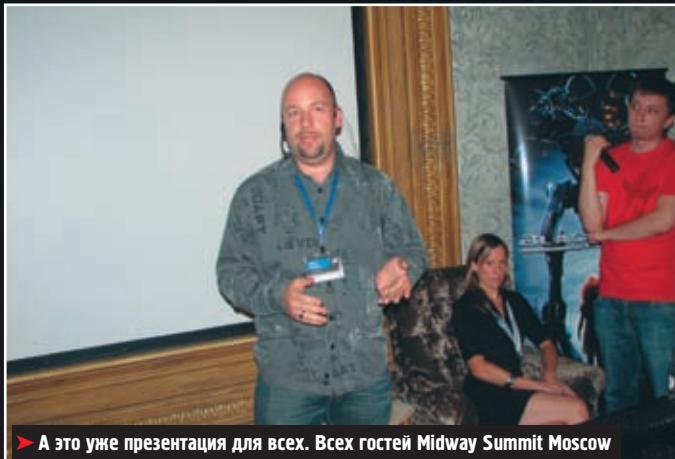
НИМ: Как говорит народная пословица "Плох тот Unreal Tournament, где нет уникальных игровых режимов". Но Unreal Tournament 3 ведь неплох?

М.К.: Несомненно. Во-первых, у нас будет Vehicle Capture the Flag. Он похож на обычный Capture the Flag, только здесь большую роль играет управляемая пользователями техника. Это сильно влияет на динамику, особенно на больших картах. Здесь вы также можете использовать ховерборды, который всегда будет у вас под рукой. Это очень полезная вещь, когда вы далеко от боя, а машин поблизости нет.

Во-вторых, Warfare. Это такая смесь Onslaught и Assault из предыдущих частей. Тут большая роль отведена контролю территории. Если вы захватите определенную часть карты, то это позволит вам добывать некое количество тиридиума, с помощью которого вы сможете построить супермашину, чтобы атаковать врага.

► - Ты уверен, что именно эту машину нам приказали остановить за езду по встречке?





► А это уже презентация для всех. Всех гостей Midway Summit Moscow



► Афронереальцу в китайские кварталы безоружным ходить не рекомендуется. Там ведь и "негром" обозвать могут

НИМ: Будет ли в UT3 система глобального ладдера, как в Battlefield?

М.К.: В онлайне будет статистика по игрокам, кто, какое оружие, как часто и с каким успехом использует, как сражается на той или иной карте и так далее.

НИМ: Ну а медальки, там, нашивки?

М.К.: У нас есть задумки по поводу системы рангов, но первоочередная задача - сделать нормальную онлайновую статистику. Ну а потом... Мы же собираемся поддерживать UT3 очень долгое время после релиза, чтобы наша аудитория была счастлива. К тому же в игру очень легко вносить изменения, создавать моды. По сути, мы нашим поклонникам предлагаем тот же инструментарий, которым пользуются и сами разработчики.

НИМ: Будет ли разница между письменной и приставочной версиями UT3?

М.К.: Мы постарались минимизировать эту разницу настолько, насколько это вообще возможно. Да, в приставочной версии мы сделали кое-какие поправки с учетом специфики игрового контроллера, особенно в том, что касается прицеливания при стрельбе. То же самое решение, по сути, что и в Gears of War. Если вы будете играть при помощи мышки и клавиатуры в приставочную версию Gears of War, то у вас хедшоты один за другим пойдут.

НИМ: Мы слышали, что новый UT будет более сюжетно ориентированной игрой, нежели его предшественники...

М.К.: Да. Кампании в большей степени сюжетно связаны, чем раньше. Они теперь в чем-то похожи на кампании из RTS, перед началом раунда ты выбираешь миссию, которую хочешь выполнить, чтобы получить доступ к технике определенного типа или чтобы захватить часть территории. Каждый бой имеет большое влияние на дальнейший ход событий. Теперь это не просто вопрос победы или поражения в отдельно взятом раунде.

НИМ: У нас есть сингловая серия - Unreal и мультиплерная - Unreal

Tournament. Может случиться так, что они сольются, и мы получим одну игру с классным синглом и мультиплеером?

М.К.: Звучит неплохо.

НИМ: Это возможно?

М.К.: Я никогда не думал об этом.

НИМ: А как насчет Unreal MMORPG?

М.К.: Слишком много работы. Мы ведь сравнительно небольшая студия, у нас всего-то работает 90 человек, а мы делаем Unreal Engine, Unreal Tournament 3 и Gears of War.

НИМ: Кстати, об Unreal Engine. Есть новости об Unreal Engine 4?

М.К.: Да. Мы работаем над ним уже около трех лет, вернее, Тим Суни в основном корпит над ним. Этот движок предназначен для PC и для следующих консолей.

НИМ: Для next-next-gen консолей?

М.К.: Ну да.

НИМ: Xbox 720?

М.К.: Вполне вероятно, что они его так и назовут. Xbox 3 не пойдет, поскольку "3" - это меньше, чем "360". Да и у Sony к тому моменту будет четвертая PlayStation.

НИМ: Скоро на PC выйдет порт

Gears of War с Xbox пока еще 360. Какими бонусами вы порадуете владельцев компьютеров?

М.К.: Он быстрее, выглядит лучше, можно даже сказать, что просто божественно выглядит. Управление настроено под PC. Плюс новый контент - пять новых глав для сингла. Плюс новые режимы для мультиплеера - три штуки. И встроенный редактор. И все это только для PC. Эксклюзивно.

НИМ: Я в Gears of War на Xbox 360 не играл, но знаю, что в ближнем бою там использовалась бензопила. Как к этому отнеслись в такой борющейся с насилием стране, как Германия?

М.К.: А что, разве Gears of War проходился в Германии? Не, его там не было. Была немецкая версия в Австрии.

НИМ: Правда, что Gears of War 2 находится в разработке?

М.К.: Не могу ни подтвердить, ни опровергнуть.

НИМ: Как дела с фильмом по Gears of War? Насколько мне известно, права на него купила New Line Cinema!

М.К.: Да. Это так и это круто. Не знаю, анонсировали ли они имя сценариста, но я сценарий уже видел, и он очень, очень хорош. Главное, что соответствует духу игры. Это настоящий Gears of War.

НИМ: Кто, по твоему мнению, лучший претендент на роль главного героя Маркуса?

М.К.: Как кто? Я, конечно же. Я знаю игру. У меня прическа почти такая же. Но, говоря серьезно, если вы хотите знать, что такое трешовый фильм, то это Gears of War режиссером, которого является Уве Болл, а в главной роли снимаюсь я. Увидите такое на афишах - не ходите в кино.



► - Я Герберта Уэллса, конечно, не читал, но треножники мне уже не нравятся

КОДЕКС ВОЙНЫ



Владимир ПУГАНОВ

ОГНЕМ И МЕЧОМ, БУЛАВОЙ И КОЛЬЕМ

Aнглосаксонский эпос "Беовульф" в конце осени удостоится очередной экранизации. На этот раз режиссером ленты станет не Грэм Бейкер (снявший в 1999 году фильм с таким же названием, главную роль в котором принадлежала Кристоферу "Горцу" Ламберту), а сам Роберт Земекис. Учитывая прошлые фильмы мастера (достаточно упомянуть "Форрест Гамп" и трилогию "Назад в будущее"), можно рас считывать на вполне достойную экранизацию великого произведения древности, а бейкеровский кинотрэш забыть как страшный сон.

Beowulf - "игроизация" кино, но разрабатывает проект Ubisoft, а тамошние девелоперы, как известно, не очень-то любят заниматься вязаньем веников. Может, "юбикам" все же удастся нарушить закономерность "игра по кинолицензии = отстой"?

Сюжеты как игры, так и фильма не слишком дружат с первоисточником. Беовульфу сотоварищи необходимо усмирить распоясанвшееся чудовище по имени Грендель и избавить датчан от его "шалостей". Как водится, режиссер не удержался от "отсебятины": например, король Хродгар в фильме будет строить козни (в эпосе он был вполне "нормальным мужиком"). Сторилайн же игры будет отличаться и от сюжета фильма, впрочем, нас намного больше занимает геймплей грядущего экшна.

Не Конан, но варвар

Основным занятием игрока станет рубка врагов. Весьма изощренная и кровавая. Подробно описывать способы

расправы над противниками мы не станем (вдруг во время чтения этого предью вы принимаете пищу), но ветераны Manhunt'a уж точно смогут отвести свои садистские души по полной программе. В изучении строения тел людей и монстров (у последних оно наверняка интереснее) нам помогут классические инструменты, вроде мечей разной величины, булав разной шипастости и копий не менее разной длины. Кроме "дедовских" способов умерщвления, Беовульф владеет некими Carnal Powers. Учитывая специфику сеттинга и жанра игры, можно предположить, что это будет нечто вроде ярости берсерка. И без того не по-человечески сильный герой (по крайней мере, так следует из эпоса) получит еще большую силушку и возможность использовать недоступное в обычном состоянии оружие. Интрига Carnal Powers заключается в том, что при чрезмерном их применении, игрок может столкнуться со "смертельно опасными последствиями". Подразумевается ли под этим перманентный "съезд крыши" Беовульфа или банальный Game over - пока не известно.

Главной особенностью Beowulf'a станет возможность набирать отряд из лучших рубак Скандинавии. В братьях

Кишила нежить,
грозя мне погибелью
в бурлящей бездне,
но я поганых
мечом любимым
учил, как должно!
Беовульф

Жанр
TPS
Издатель
Ubisoft, Бука
Разработчик
Ubisoft Tiwak
Дата выхода
Ноябрь 2007
Сайт
www.ubi.com

по оружию могут числиться до двенадцати человек одновременно, причем сурвоявые воины не будут безмозглой массовкой, с трудом выносящей слабеньких монстров. Беовульф обучен элементарным военным премудростям и сможет отдавать соратникам приказы, определять тип построения отряда и выбирать подчиненным оружие, наиболее подходящее для конкретной битвы. Несложный менеджмент и прокачка не остались за бортом проекта, и дружинники смогут апгрейдить оружие и разучивать новые скиллы и абилки.

Величие Севера

Дания - красавая страна, поэтому разработчики серьезно подошли к ее виртуальному воплощению. Чтобы все выглядело, как и положено в некст-геновую эпоху, "юбики" вооружились технологией YETI, благополучно используя в обеих частях Ghost Recon Advanced Warfighter. Да и делается игра с учетом небедных возможностей Xbox 360 и PS3 (и никакой PS2!), так что разницу в графике версий для PC и консолей мы вряд ли заметим.

Роберт Земекис подвести не должен.

Не подвела бы и Ubisoft.

H



► Всего трое? Ну, я так не играю!



► Драккары - именно на них викинги приплыли в Винланд (Северную Америку)



► Круговая оборона - это хорошо, но почему предводитель остался в стороне?



Жанр	FPS
Издатель	IMC
Разработчик	Metropolis Software
Дата выхода	2009
Сайт	www.imc-online.net

Махмуд

ЭТИ ДЕТИ

По большому счету IMC сделала ставку на почти беспрогрышный вариант: простой шутер с приличной картинкой и какой-то там хитроумной начинкой. Если подойти к этому с толком, то можно неплохо развернуться.



Завязка проста - вы британский солдат, практически единственный выживший в бою с какими-то странными инопланетными существами, похожими на роботов. Практически, потому что за вами увязался пилот, волею судеб ставший вашим лучшим другом на всю оставшуюся жизнь. Так вот, чтобы эта оставшаяся жизнь длилась как можно дольше, вам нужно, как обычно, убить

► Видимо, в прошлой жизни этот человек был порядочным семьянином. До тех пор, пока виртуальный Ктулху не съел его мозг



всех чудиков. Кстати, роботы напали только на Англию, причем в недалеком будущем. Вот так, волей-неволей и вспомнишь о провокационном вопросе президенту, касающемся охраны наших границ.

Они есть

Основной фичей игры является вооружение персонажа. Забудьте о нереальных десяти стволах, сопровождающих вас в ежедневных походах на инопланетян. "Это неправильно", - уверяют разработчики и обещают дать нам всего один ствол, но его вы сможете лопатить вдоль и поперек, создавая разные удобные для вас конфигурации, подвешенные (ах!) на те же цифровые клавиши. В общем, в качестве огневой поддержки мы, скорее всего, получим те же яйца, только в профиль, хотя сами разработчики поют этой идеи дифирамбы и зовут ее инновационной.

Биться придется не только с банными роботами, но и другими привычными порождениями дизайнерского мозга. Разные трехногие паучки и ходячие осьминоги уже почти готовы разорвать вас, как Тузики грелку. Говорят, что в течение

Затем наступила ночь первой падающей звезды. Ее заметили на рассвете; она неслась над Винчестером, к востоку, очень высоко, чертя огненную линию.
Герберт Уэллс. "Война миров"

► Улицы старого Лондона давно не видели таких чудиков. Со времен профессора Мориарти



двадцати часов геймплея будет страшно и совсем нескучно. А когда вы пройдете игру вдоль и поперек, на сладкое останется мультиплеер, который разработчики нахваливают чуть ли не больше сингла.

Они будут есть

Игра разрабатывается как для PC, так и для свеженьких консолей, с применением последних наворотовдесятого DirectX. А это значит, что мы увидим самые крутые голливудские спецэффекты в писищем исполнении, и что все будет красиво, как свадьба Золушки и Принца. И скриншоты этот прогноз подтверждают. Еще бы геймплеем полюбоваться, и можно завязывать с шутерами, так как самое лучшее нас ждет в этой игре. Так уверяют разработчики, с широкой улыбкой глядя на скептически ухмыляющихся игроков. И осталось им утверждать это еще

года два.



СУМЕРЕЧНЫЙ КРАЙ

Когда сын турецкого подданного Остап-Сулейман-Берта-Мария Бендер-бей создавал свое "незаменимое пособие для сочинения юбилейных статей, табельных фельетонов, а также парадных стихотворений, од и тропарей", он вряд ли мог предположить, что создаст артефакт. Артефакт, который дойдет до наших дней, разрастется до размеров пухлой папки формата А4, размножится и станет основным источником вдохновения для создателей фэнтези, мыльных опер и компьютерных игр.

Великая история

Долгое время мир Edge of Twilight благоденствовал: Lithern, местные друиды, жили в гармонии с природой да молились в храмах, а технократы Athern создавали все более совершенные машины и отстраивали города. Дополняла идиллическую картину регулярная резня за право обладать местными источниками энергии.

Как и все хорошее, такое существование не могло длитьсяечно. Вначале кончились друиды (что, впрочем, не мешало им воскресать в виде весьма кровожадных существ), а затем произошел Раскол, разделивший мир на две части - Дни и Ночи, и вдобавок наплодивший кучу нечисти.



▶ Надеюсь, местные балроги не летают



Бродить по этому миру, который создатели называют "постапокалиптическим стимпанком", игроку предстоит в шкуре охотника за головами с простым именем Лекс. Биография юноши отличается оригинальностью: гонимый всеми, единственный в своем роде полукровка, отягощенный способностью жить в обоих мирах и упорно называемый разработчиками "антигероем" - поднимите руки те, кто еще не догадался, что именно ему предстоит выяснить причины Раскола, надавать по ушам виновным и остановить надвигающийся Окончательный Кирдык. В свое время об этом догадаются даже те обитатели мира игры, что кидали в спину Лекса камни, рассказывали про него анекдоты и вообще вели себя крайне непорядочно.

▶ А говорят, что кухонные комбайны не подвержены мутации...



Iniel

Жанр	Action
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Fuzzyeyes Studio
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.edge-of-twilight.com

Edge of Twilight



По сусалам!

Поскольку игра заявлена как чистый экшн, без примесей RPG-элементов, вряд ли можно рассчитывать на разнообразие в способах продвижения по сюжету. Зато боевка обещана динамичная, кинематографичная и автоматически подстраивающаяся под ловкость пальцев игрока. Больше о ней пока не известно ничего.

В перерывах между сражениями и блужданиями по живому, дышащему миру (именно так характеризуют его разработчики) можно будет навестить одну из крепостей. Предлагаемый там набор услуг стандартен: купить-прогрессировать шмот, поговорить с неписями, послушать пару историй и двинуть сюжетную линию дальше. Учитывая уникальность главного героя, вряд ли можно рассчитывать на появление постоянной партии, но вот возможность привлечь напарников на определенное время разработчики не отрицают.

H

Владимир ПУГАНОВ

Жанр

FPS

Издатель

Codemasters

Разработчик

Spark Unlimited

Рекомендуется

Второй квартал 2008

Сайт

www.turningpointgame.com

СОСЛАГАТЕЛЬНОЕ НАКЛОНение ИСТОРИИ

Aльтернативно-исторические сценарии в большинстве случаев являются откровенным бредом. Чаще всего сюжеты из серии "что было бы, если..." снабжаются демонами, телекинезом, пришельцами и прочими выдумками, которые ни к истории, ни к реальности не имеют никакого отношения. Что не удивительно, ведь куда проще "подарить" немцам какие-нибудь летающие тарелки в 1943 году и этим обосновать вымысел про их победу, чем просчитать, какие последствия повлекло бы успешное выполнение, к примеру, операции "Морской лев".

Но сотрудники Spark Unlimited решили облегчить себе задачу и обойтись без изучения многочисленных исторических материалов. Для этого тамошние сценаристы "убили" Уинстона Черчилля 13 декабря 1931 года. По мнению разработчиков, сие печальное для Великобритании событие в корне изменило бы нашу историю: Англия сдалась бы нацистам в 1940 году, после чего капитулиро-

вали оставшаяся Европа и СССР. Японцы не стали бы нападать на Перл Харбор, а США осталась в стороне от конфликта вплоть до 1953 года, пока войска вермахта не начали высадку на восточном побережье Северной Америки. Таким образом, Штаты у Spark'овцев превратились в последний бастион на пути окончательной победы Третьего рейха.

Стрелять - не строить

Никакого организованного сопротивления со стороны США разработчики не придумали, поэтому битва за Америку будет проходить по правилам партизанской войны. Главного героя зовут Дэн Карсон. Он не элитный рейнджер и не морской котик, а всего лишь строитель. Парень сильный и молодой, поэтому одинаково крепко держит Томми-ган и бьет по нацистским физионо-

► Руки вверх! В смысле, хенде хох!



► Показавшийся из-за угла танк подозрительно напоминает "Мамонта" из Red Alert



Если Гитлер вторгнется в ад, я произнесу панегирик в честь дьявола.
Уинстон Черчилль

миям. От плакатно-героического лица Карсона мы и будем бороться с гитлеризмом во всех его мерзких проявлениях.

Более-менее интересными в ТР обещают стать оружие и техника. Присутствуют не только образцы военпрома, которые теоретически могли бы появиться (например, МР-50), но и порождения буйной фантазии, вроде немецкого "супертанка" весом в 1640 (!) тонн, оснащенного корабельными пушками. По части техники дизайнеры Spark Unlimited "перемаразматили" даже художников из покойной Westwood, придумавших безумные юниты для обоих Red Alert'ов.

По жанровой принадлежности ТР - почти чистокровный FPS. Но именно "почти", потому что совершение ряда действий будет демонстрироваться с видом от третьего лица. Например, использование пойманного фрица в качестве живого щита, разоружение противников и преодоление тех или иных препятствий. Нечто похожее мы уже видели в "Хрониках Риддика" и недавнем Rainbow Six: Vegas. В остальном ТР не предложит ничего принципиально нового. Даже нет сведений о том, сможем ли мы погонять на джипе или пострелять по гансам из танка (хотя редкие FPS сейчас обходятся без юзабельной техники).

Скриншоты уровней запросто могут вызвать праведный гнев у любого патриотичного американца. Статуя Свободы обрушена в воду, над Белом Домом развиваются флаги со свастиками, а Нью-Йорк лежит в руинах. Именно в этих локациях нам предстоит спасать Америку, мир, свободу и еще что-нибудь весной следующего года.

► Кое-где текстуры выглядят довольно плохенько



Александр ВАСНЕВ

И ИМЯ ИМ ORION

Я думало, зрение возвращается ко мне.
Раньше я видел большое темное пятно,
теперь вижу большое светлое пятно.
К/ф "Звездные войны VI. Возвращение джедая"

Когда молодая и не очень опытная команда начинает разрабатывать дебютный проект, данный процесс частенько можно сравнить с блужданиями в подземном лабиринте. Куда идти и как найти путь к успеху - совершенно непонятно, а если даже и виден свет в конце туннеля, то это скорей всего поезд метро. Шутер Metathrone Project в указанную схему вписывается почти идеально. Пережив несколько смен движка, он был заморожен в 2005 году без какой-либо надежды на хеппи-энд.

Однако энд, похоже, все-таки случится. О хеппи мечтать уже не приходится, но тот факт, что доведение проекта до релизного состояния доверили воронежской студии Orion (изначально Metathrone Project создавала Perfect Play Entertainment), можно считать практически стопроцентной гарантией, что игра таки выйдет. Кстати, суммарно "орионовцы" в настоящий момент работают аж над четырьмя проектами и при сохранении подобных темпов они очень скоро станут монополистами в жанре отечественных шутеров среднего звена. На наш взгляд, лучше бы меньше да лучше, но мы не будем слишком далеко совать нос в воронежские бизнес- и техпроцессы, а просто расскажем, каким он будет, этот новый Metathrone Project.

Если рассмотреть любой уважающий себя и покупателя современный FPS, то можно выделить три составляющие потенциального успеха. Это технологии, сюжет и неординарный геймплей. Просто убивать болванчиков стало уже неинтересно, поэтому каждый новый проект стремится выделиться при помощи какой-то своей, исключительной фичи. В Crysis - это нанокостюм, в Medal of Honor - незаскриптованные городские бои, а в BioShock ... Впрочем, BioShock - сам по себе одна большая фича. А как дела обстоят у Metathrone Project? Нач-

нем, пожалуй, с наименее важного компонента, с сюжета.

Сюжет здесь есть, и он даже имеет шансы оказаться не самым плохим. Как можно догадаться из названия, дело будет происходить в будущем, но не совсем "нашем" будущем. Игровая Земля-матушка населена аж двумя расами: людьми и эльфами-недорослями (их здесь еще называют "альта"), а корни графического стиля этого мира уходят в аниме-степи. Есть еще геаа, представители то ли пришельцев, то ли не пойми кого, корабль которых некогда совершил аварийную посадку на планете. И вот теперь корпорация CASE, составленная сплошь из homo sapiens, ведет раскопки на месте "приземления" и планирует какие-то гадости, прежде всего, наверное, расе альта, с которой люди никогда особо не ладили. А там кто знает...

Главный герой, хакер по профессии, понапалу обо всем этом ни сном,

ни духом. Но однажды он не туда под соединился, не то скачал, и вот теперь за ним охотится вся корпоративная рать и весь федеральный спецназ. Спасение у нашего героя только одно: пройти 13 игровых уровней.

С фичами ситуация обстоит похуже, хотя кое-чем Metathrone Project от классического шутера все же отличается. Хакерское образование дает возможность порезвиться на ниве взлома (например, разрешается прямо по ходу боя перепрограммировать заранее обездвиженных специальным зарядом роботов-патрульных). Еще обещают, что к концу игры мы сами станем немножко, кхм, геаа, и на смену привычным автоматам-пулеметам придут совсем другие штучки-дрючки.

А вот с чем дело обстоит совсем неважно, так это с технологиями. Metathrone Project создается на движке "Чистильщика". Том самом движке, который еще два года назад не был на острие прогресса, а теперь, несмотря на все модернизации пополам с модификациями, и подавно. И с учетом того, что в ближайшие несколько месяцев затишья на рынке шутеров с видом от первого лица вроде как не ожидается, можно предположить, что играть в Metathrone Project будут вынуждены лишь игровые журналисты да те бедолаги, для кого апгрейд компьютера не более достижим, чем Полярная звезда.

H

► Извините, не ваш старший брат снимался в "Робокопе"?



► Утопиться что ли? С тоски



**«...главная надежда российского
шутеростроения...»**
Игромания.Июль-2007

**«Проклятие над российскими
разработчиками снято...».**
ЛКИ.Июль-2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM



Владимир ПУГАНОВ

Жанр
Survival Horror
Издатель
Playlogic
Разработчик
Hydravision
Дата выхода
Третий квартал 2007
Сайт
www.hydravision.com

Страх определяют как ожидание зла.
Аристотель

ТИНЭЙДЖЕРЫ ОПЯТЬ В УЖАСЕ

удивительные люди - эти разработчики. Сделав однажды крепкий середнячок они прескокойно начинают ваять его продолжение, думая, что на этот раз им удастся продать куда больше коробок с игрой, чем в прошлый. Их оптимизму впору позавидовать, ведь *Obscure II* на фоне "нагрянувшего" на РС "Злого резидента номер четыре" почти наверняка будет смотреться слабо и безжизненно. Но французы из Hydravision уже осенью попытаются "пристроить" свое детище у подножья трона *Survival Horror*'ов, поделенного между *Resident Evil* и *Silent Hill*.

Если вы играли в оригинальную *Obscure*, то наверняка помните странную историю, приключившуюся с пятью старшеклассниками из Leafmore High. Ребята отправились на поиски пропавшего в подвале школы приятеля,.... храм науки превратился в адское место, в котором оказалось немало тайн и кошмарных монстров. Причиной всех бед школьников стали директор Герберт Фридман и его брат-близнец Леонард. Эти товарищи являлись отцами-основателями самой Leafmore High, что, однако, не помешало им заниматься жестокими экспериментами в подвальных помещениях учебного заведения. *Obscure* заканчивалась смертью обоих Фридманов (одному из которых умереть помогал сам игрок) и своевременным применением персонажами противоядия от вещества, превращающего людей в монстров.

После тех событий прошло два года. Выжившие в Leafmore High ученики благополучно поступили в университет Fall Creek и целиком посвятили себя обычным для большинства первокурсников делам: вечеринкам, свиданиям, употреблению пива (а также, надо полагать, и чего покрепче). Собственно, очередная чертовщина и начинается с безобидной на первый взгляд "пати" в студенческом общежитии, на которое собрались два новых персонажа игры - Корей и Мэй. Но не тут-то было. В университете кампусе, через который

► Не "один в темноте"





пролегала их путь-дорога, они наткнулись на внезапно появившиеся цветы неизвестного сорта. Растения эти начали выделять странную субстанцию, заметно повлиявшую на психику молодежи. Причем отнюдь не тем образом, на который могли бы надеяться Корей и Мэй. Вместо "кайфа" запах цветов начал вызывать удивительно реалистичные видения, в которых, правда, не оказалось ничего хорошего. "Аромат" распространился по всему студенческому городку, и начался массовый "съезд крыш". На этом, собственно говоря, разработчики и хотят построить геймплей Obscure II: нам придется отличать глюки от реальности и косить монстров с перерывом на решение пазлов.

Мы с Тамарой ходим парой

Путешествовать по университетским просторам Fall Creek, как и ранее, мы можем в паре с кем-то из предусмотренных персонажей. Здесь разработчики решили ничего особо не изменять и, к примеру, если нам захочется пройти особо сложное место в игре вместе с приятелем, то он запросто может "отнять" у AI управление над вторым героем. Разработчики обещают шесть "играбельных" студентов, каждый из которых, как и в первой части, обладает каким-то уникальным скриптом. Из старых знакомых на скриншотах "засветились"

► Иногда у романтических прогулок на лодке бывает совершенно не тот финал, на который рассчитываешь сначала



Стэн, по-прежнему хорошо владеющий искусством взлома запертых дверей, и милашка Шенон, ставшая готкой (повезло, что не эмо - прим. ред.). Если раньше девушка обладала неплохими навыками самообороны, то теперь ее скрил называется Black Aura, но что это такое и как этим пользоваться - пока неизвестно.

В первой половине Obscure (вплоть до наступления ночи) абсолютным оружием против нечисти был... солнечный свет. Появление игрока в любой незнакомой комнате сопровождалось хулиганским разбитием окон при помощи бейсбольной биты, и хлынувший в помещение поток света буквально сжигал всех тварей заживо. В Obscure II от такого читерского способа самообороны было решено отказаться, поэтому основными инструментами борьбы станут биты, хоккейные клюшки, пистолеты, электрошокеры и фирменное оружие большинства Survival Horror'ов - бензопила.

С целью усложнить слишком простое прохождение, ставшее одним из главных минусов Obscure, в Obscure II разработчики сильно ограничили количество возможных save'ов. Не рассчитывайте больше на целые кучи дисков, дающих право сохраниться. Теперь нам придется вести себя куда осторожнее, поскольку перспективу многократного прохождения одних и тех же мест слишком уж увлекательной не назовешь.

Про головоломки, по традиции, мы пока ничего не знаем. Но все, кто выжил в Leafmore High, искренне надеются, что разработчики перестали придумывать пазлы в расчете на младший школьный возраст и сподобились "накреативить" если не задачки уровня Silent Hill, то хотя бы загадки не проще чем в Resident Evil.

ПУСТЬ ПОЮТ ДЕТИ

Первая часть Obscure обладала великолепной музыкой. Игра открывалась роликом, демонстрирующим утреннюю жизнь Leafmore High под бодрые записи группы Sum 41. После прохождения в меню Extras можно было посмотреть забавный видеоклип музыкантов, плюс там же можно было заценить не менее забавный клип от другого "бэнда" - Span. Названия этих коллективов гордо красовались на коробке с игрой. Однако музыкальное оформление Obscure полюбилось многим благодаря красивому хоровому пению, успешно нагнетавшему атмосферу тревожности и страха. В Obscure II с музыкой тоже будет все в порядке. Неизвестно, будут ли в сиквеле звучать песни известных рок-групп, но тот факт, что к записи саундтрека привлечены Бостонский симфонический оркестр и детский хор Парижской оперы позволяет понапрасну не беспокоиться за качество музыки в продолжении.



Просто ужас какой-то!

На что стоит надеяться игрокам, ожидающим выхода второго Obscure? На поддержку геймпадов, чего не было в первой части (на нормальное управление с мышкой и клавиатурой мы, учитывая опыт недавних портов, честно говоря, уже и не надеемся). А вот на что надежды нет совсем, так это на современную графику. Кроме PC, игра появится на PS2 и Wii, отнюдь не являющихся образцами некст-геновых технологий. Да и в геймплее каких-либо откровений, в общем-то, не планируется. Пока все говорят о том, что нас ждет не намного лучшая в сравнении с первым Obscure игра, которая даже на фоне Survival Horror'ного безрыбья на PC вряд ли захватывает множество геймерских сердец. Но отъявленным любителям слегка пощекотать нервишки стоит приготовиться к злоключениям шестерки студентов в университете Fall Creek - других "пугасиков" в ближайшее время не предвидится. **Н**



ПРИКЛЮЧЕНИЯ МОЛДАВСКОГО САПЕРА

Андрей ЩУР

В начале игры пан Перец получает пистолет и три обоймы. Этого вполне достаточно, чтобы справиться с первым типом врагов: улитками. Из будущей рецензии на аркаду "Улитка на склоне"

От шутера по "Обитаемому острову" я, честно говоря, пытался всеми способами дистанцироваться. Сделать вид, что его не существует в природе. Не читал новостей, игнорировал демонстрации на выставках. Потому что есть вещи, которые делать можно, и есть те, которые... которые все равно делаются, хотя это претит всем законам здравого смысла. Возможно, из "Отели "У погибшего альпиниста" получится хороший квест. Возможно, "Трудно быть богом" сможет показать себя как живенькая RPG. Возможно, тот же "Обитаемый остров" в виде стратегии способен вызвать теплые чувства. Но делать по этой книге шутер - идея настолько абсурдная, что хуже ее может быть разве только руссквест "Понедельник начинается в субботу". Который, кстати, тоже делают.

Однако неизбежное все же свершилось: "Чужой среди чужих" дорос до состояния беты и попал к нам в редакцию. Игнорировать игру и далее не получилось: вот она, иконка установленного "Острова" на моем компьютере. Запустим? Эх... придется. Запустим.

А из-за чего стенанья-то?

Как ты, дорогой читатель, наверняка помнишь из наших предыдущих материалов, "Чужой среди чужих" берет за основу тот эпизод книги, где Максим Каммерер, после своевольного ухода из Гвардии и жития у выродков-повстанцев, попадает на исправительные работы в бригаду к Вепрю и Зефу. Суть исправительных работ заключается в очищении южного райо-

на страны Отцов от "последствий войны", то бишь мин, автономных турелей, танков и прочих радостей смерти. У Стругацких этому эпизоду уделен десяток страниц, и сам процесс зачистки служит задним планом для общения Макса со своими "подельниками". То есть момент проходной, и вообще книга не про то. Однако, - согласен с разработчиками из Orion'a - это единственный эпизод, который можно было попытаться использовать в качестве основы для шутера. Опять же, прекрасно понимаю и сложность задачи "Орионов", которым пришлось выкручиваться, пытаясь построить игру на столь скучном материале, при этом выжали разработчики из сеттинга практически максимум, втискивая его в тесные шутерные рамки. Но,

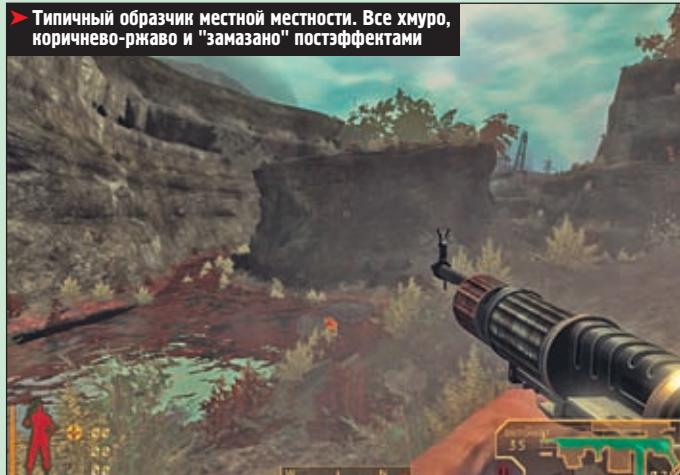
- и тут я повторюсь, - некоторые вещи делать просто не стоит. Не стоит участвовать в конкурсе танцев, будучи колченогим. Не стоит браться за сверхсложную задачу и перерабатывать серьезное произведение, ужимая его до размеров тупопрямого экшна, не создав перед этим еще ни одного FPS, готового соперничать с западными образцами жанра. Потому что на выходе получается "Чужой среди чужих".

Главное - сохраняться

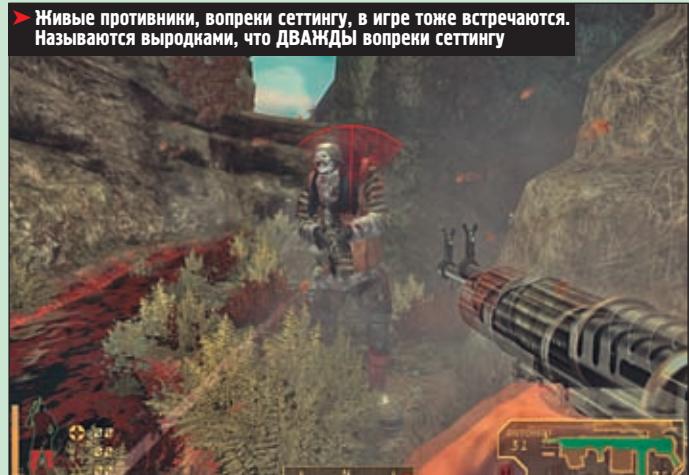
А теперь хватит лирики, достаем факты. У нас имеется главный герой Максим, одно лицо. Первое, но иногда (при разговорах с NPC) и третье. У нас имеется лагерь, где между миссиями можно пообщаться с NPC и проплыть собранные во время прохождения уровня трофеи и закупиться боеприпасами и апгрейдами для оружия. И, наконец, у нас имеются миссии, суть которых заключается в уничтожении энного количества автономных стреляющих агрегатов и сборе Каких-то Важных Штук, Без Которых Миссия Не Закончится - всяких деталей неизвестного назначения, генераторов и прочих "артефактов".

Должен признаться, таковы цели в начальных миссиях - дальше третьей добраться не удалось, так как полученная бета-версия с поразительным упорством вылетала в Windows при сохранениях/загрузках уровня. А по-

► Типичный образчик местной местности. Все хмуро, коричнево-ржаво и "замазано" постэффектами



► Живые противники, вопреки сеттингу, в игре тоже встречаются. Называются выродками, что ДВАХДЫ вопреки сеттингу





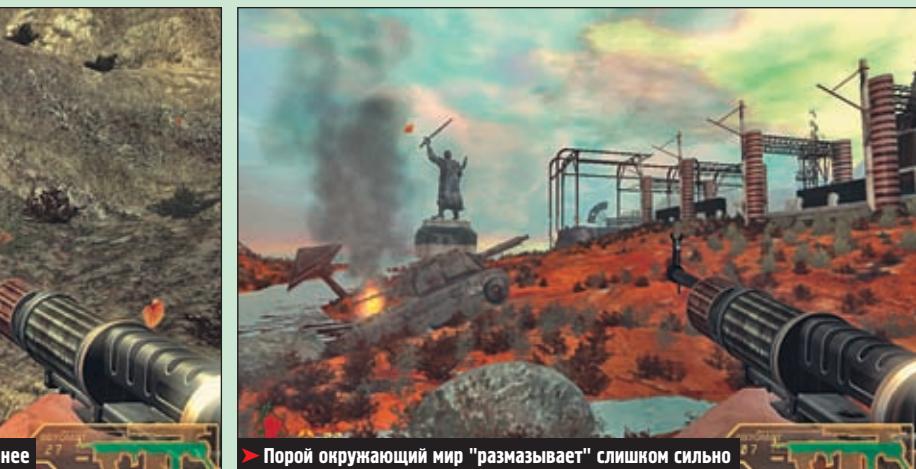
► Редкий случай, когда мину удалось разглядеть заранее

скольку геймплей в "Чужом среди чужих" оригинален и весьма способствует постоянным "сейвлоадам", продвижение по игре было медленным и несколько, кхм, мучительным.

Оригинальность подхода заключается в том, что нам не надо рассстреливать выбегающих пачками противников. Вместо этого девелоперы попытались сделать так, чтобы игрок воевал с самим окружающим миром. С ландшафтом, в котором спрятались все возможные смертоносные "подарочки".

Выглядит это так. Есть некая территория - кусок проржавевшего, прогнившего окружающего мира. С постоянно гуляющим пыльным ветром, радиоактивной водичкой, пожухлой травкой и вездесущими бетонными обломками цивилизации. На этой территории расставлено энное количество агрегатов (турелей), начинающих стрелять по игроку, если он приближается слишком близко. Агрегаты не плохо замаскированы, поэтому понять, что впереди огневая точка, успеваешь уже в тот момент, когда турель, выезжает из земли и начинает пальить. Мрет наш Максим под таким огнем очень быстро, хотя, если оказался подстрелен не до смерти, также быстро способен без всяких аптечек восстановить лайфбар до максимума за десяток-другой секунд.

С разбросанными повсюду минами такое не проходит - они гробят главгэра моментально в 90% случаев. И хотя контур мин специально обводится белым или красным цветом, чтобы заметить их было легче, лежат они обычно в траве или в ложбинках за пригорками - короче, пока не наступишь, не узнаешь, что она тут есть. Кстати, заметить мины сложно отчасти и из-за мощных постэффектов, "размывающих" контуры окружающего мира. Если постэффекты отрубить, мины видно гораздо лучше - но при этом начинают "резать глаза" то-порно посаженные на текстуру ландшафта кустики, которые до этого были удачно "размыты" и потому смотрелись приемлемо.



► Порой окружающий мир "размазывает" слишком сильно

Но мы немного отвлеклись от темы. Из-за всего перечисленного выше геймплея, предлагаемый Orion'ами, выглядит следующим образом. Топаем по склону холма. Вдруг - бабах! Лежим с нулем хитопинтов. Мина. Загружаем quicksave, берем камешек из тех, что валяются поблизости, бросаем по ходу движения. Бабах! Мина готова, сохраняемся, топаем дальше. Через двадцать метров снова "бабах". Опять грузимся, исследуем заросли, замечаем белый или красный ободок, взрываем выстрелом нашей пукалки (про это уродливое нечто рассказать лучше отдельно в рамках финальной рецензии). СЕЙВИМСЯ. Идем дальше. Заворачиваем за угол (или огибаем холмик какой-нибудь) - опа! - с противным писком из земли выезжает турель. Перезагружаемся, радуясь, что в очередной раз не забыли сохраняться, берем камешек, опять заходим за угол, бросаем камешек в сторону, чтобы отвлечь турель, быстро подбегаем вплотную и отключаем. Сейвимся, идем дальше.

В общем, как в том анекдоте про молдавского сапера, который, закрыв глаза и зажав уши руками, топает сапогом перед собой, постепенно продвигаясь по минному полю. Продвижение, как я уже говорил, получается неторопливое и болезненное.

Один шаг

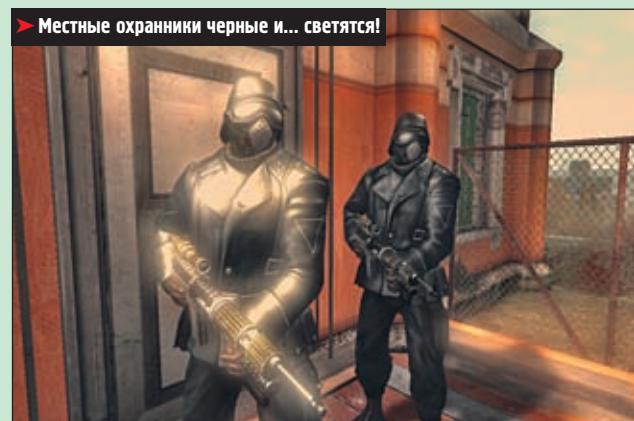
Про графику и звук распространяться не буду. Графика, как нам сказали в "Акелле", еще не финального качества, так что потрошить не возьмусь. С постэфектами - нормально. Без - плохо.

Звук - явно недоработан, так что тоже трогать не буду. Хотя, нет, все же скажу одну вещь. За заставочную музыкальную тему, если она останется такой же и в релизе, самолично зарежу оценочный балл в рейтинге

игры. Потому что некоторые вещи - например, такие музыкальные композиции - делать просто нельзя.

В целом по проекту хочу сказать следующее. Знаете, если бы "Чужой среди чужих" обошелся лишь этим "молдавско-саперским" геймплеем и борьбой с враждебной окружающей средой, особых претензий к игре у меня лично, пожалуй, и не возникло бы. Сделали бы игру про каторжника, выживающего на границе, подвели бы под это дело отдельную сюжетную линию, лишь отчасти соприкасающуюся с книжной - получилось бы, наверное, даже неплохо. Но нет, надо же было воткнуть эти межмиссионные сюжетные эпизоды, эти нелепые разговоры с персонажами, ни в какое сравнение не идущие с отточенными диалогами у Стругацких. Эту примитивную режиссуру роликов со статичными планами и деревянными персонажами, которая приказала долго жить еще пять лет назад, когда появилась Mafia...

Если уж делать игру по хорошей книге, то делать это надо, как мне кажется, либо хорошо, либо никак. Не получается хорошо - тогда не-на-допло-х. Иначе получится russoshuter - по аналогии с russokveststvami. Пока что "Чужой среди чужих" очень рискует получить эту не слишком удобоваримую классификацию. И только необычный подход к геймплею пока что может спасти орионовского "молдавского сапера" от фатальной ошибки...



► Местные охранники черные и... светятся!

Махмуд

ПТИЦА счаствия

Наше с вами будущее крайне туманно, и единственное, что можно сказать наверняка, - это то, что воевать там не перестанут. Похоже, войны становятся единственной непрекращающей "ценностью" в этом морально неустойчивом мире.

Защитим ценности!

По версии Invasion Interactive будущее начнется в 2040 году, когда США в открытом бою столкнутся с кучей других претендентов на мировое господство. Сами понимаете, поскольку господин может быть только один, то зубки у всех желающих будут наточены по самое некуда. Результатом станет большущий конфликт с участием самых современных технологий. И при всем при этом бомбы бросать, похоже, никто не собирается, и все стороны будут использовать исключительно людские ресурсы, правда, упакованные до бровей чудесами современной электроники и вооружения.

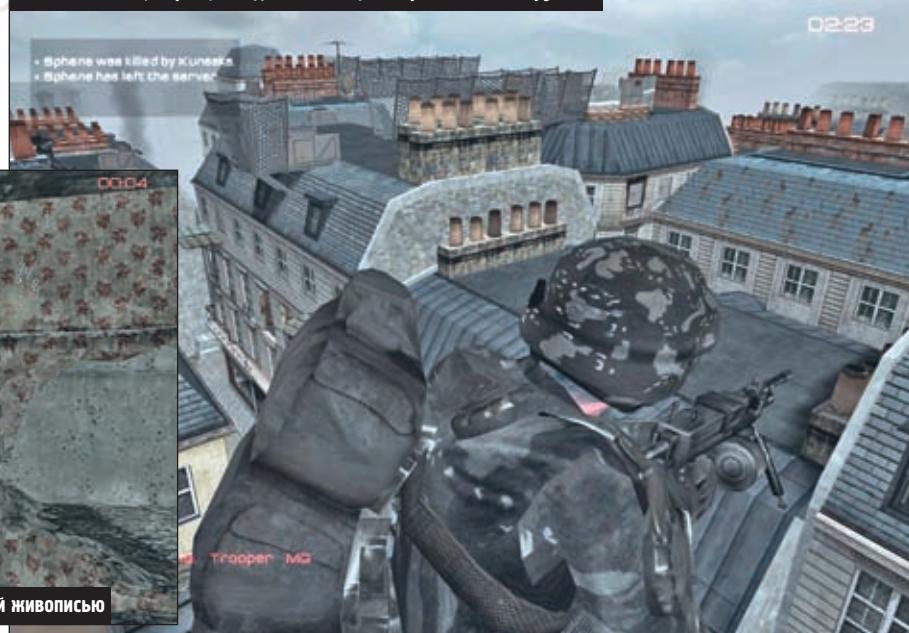
На самом деле, претендентов на высокое звание мирового господина в игре не так уж и много, и, что самое интересное, России в этом списке нет. Свершилось чудо! Нас больше не считают злобными агрессорами! Здорово, хотя бы одну игру отдохнем. Зато на главные позиции вышли китайцы, которым, видимо, давно не терпелось. А на защиту нынешнего мирового гегемона почему-то встали европейцы. Вот так, втроем США, Европа и Китай.

тай и будут бороться за права власть имущих.

Аты-баты, акробаты

Разработчики обещают позабыться о том, чтобы пехоте не было скучно. Для этого они перенесут большинство боевых действий в городские условия, с кучей домов и разных нычек, что сильно увеличит число тактических решений для толковых командиров, коли таковые найдутся. В основном бойцы будут оснащаться стандартным вооружением типа штурмовых винтовок, снайперских ружей, пулеметов и пусковых ракетных установок. Причем выбор действительно велик - упомянуто более тридцати моделей вооружения и боеприпасов. Желающим покидаться тяжелыми предметами будет выдано несколько типов гранат, начиная с дымовых и заканчивая электромагнитными.

► Спи спокойно, Париж, ни одного китайца на крышах не обнаружено



► В перерывах между боями армия развлекается настенной живописью

Жанр

Многопользовательский FPS

Издатель

Не объявлен

Разработчик

Invasion Interactive

Дата выхода

Не объявлена

Сайт

www.invasioninteractive.com

Орлы мух не ловят
Народная мудрость

Помимо этого, некоторых бойцов дополнительного вооружат кувалдами или компактными отбойными молотками, которые можно будет использовать как против живой силы, так и для разрушения стен (но не всех).

Всего в игру вводится четыре типа солдат: пехотинец, снайпер, боевой хакер (ага, не опечатка) и боевой инженер. Если по поводу первого ничего особенного сказать нельзя, то на остальных можно остановиться немного подробнее.

Снайпер вооружается двумя типами винтовок: обычной и рассчитанной на борьбу с бронированными целями, которые в игре будут представлены не только экзоброней, но и различными металлическими щитами и автомобилями, обильно разбросанными по улицам. Боевой инженер станет неким аналогом мобильной огневой батареи, способной в одиночку вынести роту танков средних размеров, - только он сможет пользоваться всеми благами цивилизации будущего, такими как стационарные пулеметы, пушки и пусковые установки. Плюс у него будет возможность послужить под-





► Теперь эта пушка работает на нас. Ударно, надо сказать, работает

держкой другим бойцам. Хакер - это вообще песня. То, что он будет взламывать разные хитроумные девайсы, раскиданные тут и там, ясно и так. Но то, как он это будет делать - отдельный разговор. Забудьте про одну кнопочку и медленно ползущую полоску на индикаторе. Здесь придется на- прячься по полной программе, решая за отведенный промежуток времени разные задачки с кучей логических элементов. Те, кто имеет представление о программировании, поймут, что скрывается за терминами OR, AND и XOR, остальным же скажу, что решить подобные головоломки довольно сложно, но вполне реально. Все упирается лишь в тренинг. Помимо этого, хакеры смогут обезвреживать мины.

Их было много на каждом километре

На данном этапе геймплей пред-ставляет собой банальный рап на относительно небольших картах, в буквальном смысле захламленных домами и различными препятствиями. О хоть какой-то доли реалистичности, которую можно обнаружить у, скажем, BF2142, говорить не приходится. Бойцы носятся по крышам домов, прячась за трубами и громоотводами, пытаются подстрелить друг друга и остаться в живых. Ни о какой командной игре речи не идет. Толпа народу скачет с крыши на крышу, лезет на четвертый-пятый этажи по водосточным трубам и сигает вниз без опаски сломать ноги, по пути расстреливая неимоверных размеров боекомплект.

Единственное, что подправили в угоду реализму, - это кучность стрельбы. Стоящий боец не может с расстояния в десяток метров попасть даже в арбуз средних размеров, но если он присядет или, что еще лучше, ляжет, то кучность сразу возрастет в разы.

► "Битлы" будущего совсем не будут отличаться от тех, что остались в прошлом. Разве что инструменты другие

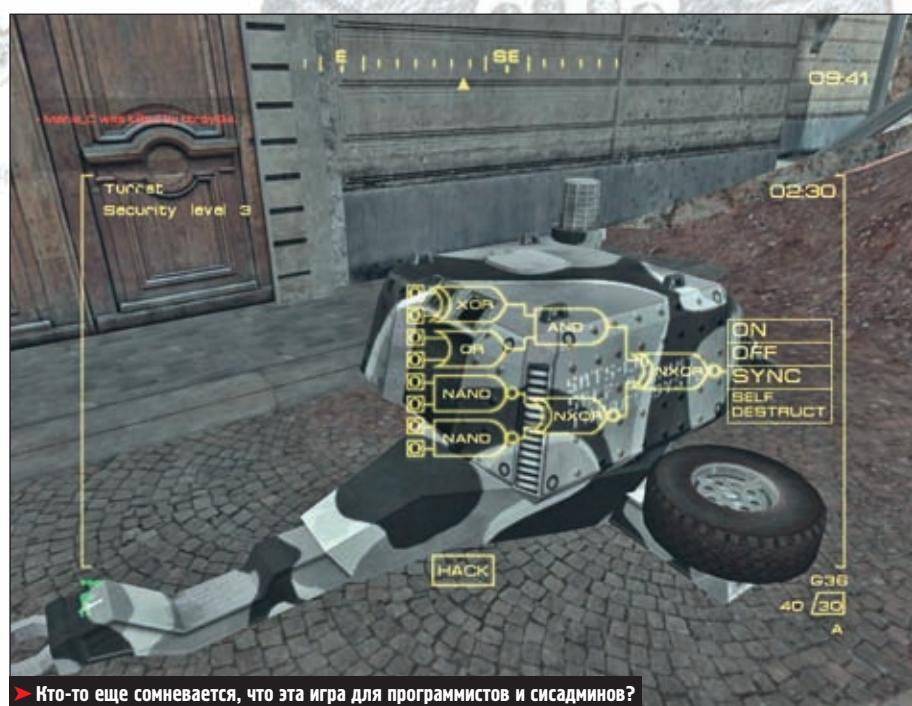


Тридцать второго уничтожить

Если геймплей пока выглядит не-плохо, то графика особо не блеск. Ничего шедеврального не наблюдает-ся, картинка выполнена на среднем уровне. Разумеется, все это успешно тормозит на приличном компьютере, но, пока это лишь закрытая бета, ко-торую еще будут доводить и доводить до ума.

Большей частью Rising Eagle на-поминает сразу две игры, о которых я уже упомянул: Battlefield 2142 и America's Army. Есть в творении Invasion Interactive и собственные нововведения, хотя некоторые из них нельзя назвать удачными. Например, идиотскую способность персонажей скакать по крышам, как винторогие козлы, и маленький лимит бойцов на одну карту. Как ни крути, тридцать два человека - это, все-таки, мало-вата. Но, подождем еще немного, авось они передумают.

H



► Кто-то еще сомневается, что эта игра для программистов и сисадминов?



Iniel

ЗОМБИ В ОТПУСКЕ

Благодаря индустрии развлечений давно известно, что тропический остров - одно из худших мест, куда только может забросить человека судьба. Если повезет, то вы попадете на территорию банановой республики, войска которой открывают огонь по всем чужакам без предупреждения. Однако обычно фантазия сценариста идет дальше, и по острову начинают бегать кровожадные мутанты (или зомби), в самых не-проходимых топях появляются строения непонятного предназначения, а в недрах гор возникают секретные лаборатории Злого Гения.

В одно из таких райских местечек попадает и главный герой Dead Island. В полном соответствии с канонами жанра тянувший его в свадебное путешествие самолет терпит крушение, и вот протагонист оказывается с кучкой таких же счастливчиков на берегу не слишком необитаемого острова и тут же выдает сам себе первый квест:

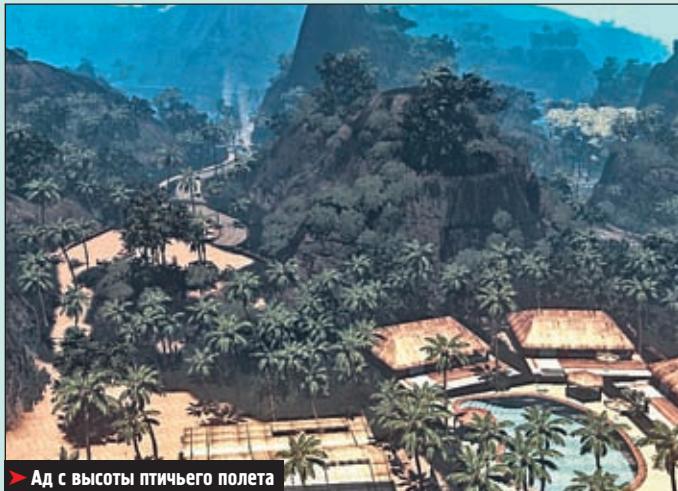
найти пропавшую жену. Следующие задачи - понять, что происходит, и не быть схрумканным в процессе - появятся очень скоро, уже после первой прогулки по лесу и встречи с местным населением. Зомби, кстати, на острове много, и не все они будут стоять, сидеть или изображать нормальные трупы на точках спавна - особо голод-

- Все люди, которые работали здесь, мертвы...
- Что не мешает им разгуливать по "Улью".
К/ф "Resident Evil"

ные пойдут искать игрока сами, так что, осматривая очередной залив, придется все время оглядываться в поисках гостей.

Сами создатели позиционируют игру как survival horror от первого лица и всячески откращиваются от термина FPS. Тем более что стрелять-то вроде бы особо не из чего - в ручной клади на борт самолета огнестрельное оружие вряд ли позволили пронести, под ногами оно валяться не будет, а зомби его иметь не положено по определению. Так что отбиваться от загребущих лап и острых зубов, как минимум поначалу, придется в ближнем бою при помощи подручных средств. Поляки из Techland обещают, что в качестве оружия можно будет использовать не только привычные орудия





► Ад с высоты птичьего полета



► Я ж говорил - не надо бросать покрышки в костер

труда вроде топоров, монтировок и ножей, но и вообще все, что попадется под руку - камни, ветки, доски и тому подобный мусор. При этом оружие со временем ломается, а потому не стоит рассчитывать, что удастся пройти всю игру с подобранным в самом начале дрыном. Раскроили пару черепов - и ищите новый. Помимо этого, уничтожать противников можно будет при помощи самой окружающей среды - толкая супостатов (забегая вперед, скажем, что это будут не только зомби) на оголенные провода, травя их газом и топя в воде. Как всегда, разработчики обещают сделать физику встречающихся в игре существ реалистичной, и мы, как всегда, им верим.

День мясника

Усилить впечатление от игры призвана расчлененка. Нам обещана если не стопроцентная анатомическая точность, то нечто очень близкое. От ударов с оживших трупов будет слетать кожа, обнажая мышцы и жилы, а оторвав оные, любознательный игрок сможет полюбоваться на кости. Если все это будет с должной тщательностью проработано и анимировано, то тонны судебных исков и премия от ассоциации патологоанатомов Techland гарантированы.

Сам остров, на котором развернутся события игры, планируется сделать не просто большим, а огромным. Настолько, что перемещение без транспорта в нужную точку займет до неприличия много времени. Кроме того, такие просторы позволят дизайнерам уместить на одном клочке суши вполне курортного вида побережье, непролазные джунгли и секретные базы и не получить порцию овощей второй свежести от поборников реализма. При этом разработчики обещают не разбивать территорию на отдельные локации, и дать игроку возможность сунуться в любой уголок с самого начала. Что, впрочем, не исключает наличия в важных для сюжета локациях таких монстров, которых без серьезной экипировки не одолеешь.

Живые есть?

Помимо главного героя и нежити, на острове будут присутствовать несколько враждующих между собой фракций. Какие конкретно - ЦРУ, КГБ, другие выжившие, помощники заварившего всю кашу миллионера, террористы или инопланетяне - пока не сообщается. Зато известно, что большая часть группировок будет рада принять игрока в свои ряды, поде-

литься сюжетной информацией или подбросить квест. Видимо, фракции же будут основным источником нормального оружия и техники, а в перспективе - и вожделенного билета наезд, в цивилизацию.

Также девелоперы заверяют, что остров будет жить собственной жизнью. То есть группировки будут устраивать друг на друга рейды, а зомби - ходить к тем и другим в поисках че-го покушать. Ну а располагающаяся зараза, заставляющая вставать мертвых, будет постепенно менять экосистему. Так что, может, и доведется поглядеть на базу, разрушенную стадом павианов-зомби.

В общем, ждать Dead Island определенно стоит. Конечно, за время разработки все еще может десять раз поменяться, и не в лучшую сторону - цельный остров может превратиться в набор локаций, а то, чего доброго, и в подлежащие последовательному прохождению уровня. Наличие противоборствующих фракций может оттеснить survival и нежить даже не на второй план, а за кулисы. Наконец, проект может тихо-мирно издохнуть из-за отсутствия издателя. Но вот если ничего этого не произойдет, то у Dead Island будут все основания претендовать на звание хита.

H



► - Значит, в смету не укладываетесь, проект нарушаете, да и со сроками...
- Так это, товарищ начальник...



ДОКРИЧАТЬСЯ ДО АФРИКИ

Владимир ПУГАНОВ

Far Cry 2

Жанр	FPS
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft Montreal
Дата выхода	Второй квартал 2008
Сайт	www.farcrygame.com

Пока Crytek вовсю трудится над технологиями *Crysis*, ушлые "юбисофтовцы", купившие у них права на бренд *Far Cry*, два года втайне от общественности создают вторую часть "Дальнего крика". Проект уже сейчас выглядит многообещающе, и можно надеяться, что он не посрамит славы удачливого предшественника. Да и, как ни крути, Ubisoft Montreal свое "игровое" дело знает.

► Один из примеров тотальной интерактивности в *Far Cry 2*. Правда, деревце жалко



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Far Cry 2 разрабатывается исключительно для PC. Что не может не радовать нас, преданных поклонников правильной платформы. Впрочем, сами разработчики не исключают появления консольных версий спустя какое-то время после PC-релиза.

Инженерная мысль издевается над человечеством, придав бомбам, ракетам и другим орудиям смерти такую красавицу форму.

Алишер Файз

и главный враг в игре (собственно, нас нанимают, чтобы его убить). Разумеется, пристрелить подлеца в самом начале истории никто не позволит, хотя пистолетик у нас имеется. Дабы логически обосновать невозможность устранения Шакала, разработчики "наградили" нашего альтер эго малярией и, в итоге, мы не можем даже рукой пошевелить. Поглумившись вдоволь, Шакал удаляется из комнаты, даже не пристрелив нас на прощанье.

Кто же такой Шакал и почему он такой плохой? Ну, если нелегальная продажа оружия для вас еще не достаточно повод считать человека "редиской", то сообщим: в Африке полным ходом идет военный конфликт между сторонниками двух фракций (каких именно - еще не известно) и Шакал с радостью поставляет оружие обеим сторонам, чем обеспечивает себе, мягко говоря, безбедное существование. Положить конец наживе негодяя на чужих смертях - наша главная задача в *Far Cry 2*. По крайней мере, пока что в пресс-релизах дела обстоят именно так. Но не исключено, что у разработчиков еще припрятана в рукаве парочка сториз-линновых тузов, о которых они пока молчат.

Он - живой и... иногда светится

"Открытый мир", а именно так разработчики характеризуют игровую территорию *Far Cry 2* в пятьдесят квадратных километров, полностью интерактивен. В игре будет го-

► Вспыльчивый характер до добра не доводит



► Стрелять будем часто, но метко



реть все, что горит (см. скриншоты с деревом) и ломается, все, что ломается. Такая же интерактивность наблюдается и в случае с сюжетными поворотами. Выбор, сделанный игроком, повлияет на общее положение дел в стране и на отношения главного героя с воюющими фракциями. И на этом интерактивность в Far Cry 2 не заканчивается. Например, если вы убьете лейтенанта одной из враждующих сторон, то его место займет кто-нибудь из подчиненных. Учитывая военное время, текучка кадров в вооруженных лагерях будет высока. Сможете убить предводителя одной из фракций - ничего страшного, его место займет кто-то из бывших подчиненных.

Во время выполнения некоторых миссий вы сможете по доброте душевной или корысти ради спасибо кого-то из таких же наемников, как и вы. И тогда благодарные солдаты удачи станут вашими союзниками. Как именно будет проявляться "союзность" спасенных - пока неизвестно, но можно предположить, что они попытаются быть полезными. Хотя в каком виде эта полезность будет выражаться, сказать сложно. Из коммен-



тариев про AI от Ubisoft Montreal поступало только "мы над ним работаем и всячески улучшаем".

"А как там насчет оружия?" - спросят наши самые отъявленные милитаристы-читатели. "А все в порядке", - ответим мы им. В демо-версии на GC '07 "засветились" старина АК-47 и гранатомет RPG-7, плюс на скриншотах можно наблюдать "Ингрэм" и, для любителей "особого подхода" к врагу, - мачете.

Естественно, не оставлена за бортом проекта и "не роскошь, а средство передвижения". С нетерпением ждем адреналиновые погони по африканскому песку с перестрелками и таранами вражеских джипов.

► - Уважаемый, как вам подстричь затылок: вдоль или поперек?



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

А нужен ли апгрейд?

На GC '07 Ubisoft Montreal представила играбельную демо-версию Far Cry 2, которая "бегала" без особых проблем на компьютере с двухъядерным процессором и видеокартой класса GeForce 8800. Учитывая тот факт, что игра появится только в следующем году, назвать драконовскими требования Far Cry 2 к железу язык не повернется. Однако разработчики уверяют, что оптимизации программного кода они уделяют много внимания, и финальная версия игры будет "летать" даже на устаревших "одноядерных" процессорах. Конечно, в полной мере насладиться красотой мира можно будет только на hi-end компьютерах, но в сравнении с требованиями Crysis (разработчики которого в одном из интервью "ненавязчиво" упоминали четырехъядерные процессоры) необходимый для нормальной работы Far Cry 2 компьютер не испугает ценой даже самых бедных геймеров.

Крикну, а в ответ тишина

Far Cry 2 запросто может стать интерактивной демонстрацией африканской природы. Разработчики уделили максимум внимания погоде и всему, что с ней связано. Движущиеся облака (и тени от них на земле), безумно красавая смена времени суток, листва деревьев, колышущаяся под порывами ветра - все это может сделать Far Cry 2 ошеломляющей по красоте игрой, способной помериться графическими изысками с самим Crysis.

Небольшое количество фактической информации о втором "Дальнем крике" пока не позволяет сделать какой-то конкретный вывод об игре, но те крупицы информации и небольшая демо-версия с GC '07 внушают-таки оптимизм. Кто знает, может, не Crysis'ом единим живы будем.

H

► - 3х, опять эти двое к финишу раньше меня приехали



► И где же мутанты?





Gr.Viper
The Hell in Vietnam

Жанр	FPS
Издатель	Акелла
Разработчик	City Interactive
Русское название	Приказано уничтожить: Вьетнамский ад
Рекомендуется	Pentium 4 2 ГГц, 1 ГБ RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков	1 DVD
Сайт	ru.akella.com

Рейтинг

4.4

Шутер "про Вьетнам", одна штука. Дряхлеющий движок, не способный порадовать ничем, кроме производительности, тужится поразить взор блеклой, как будто пыльной, растительностью и веселым рэгдоллом. Вьетнамцы прут из всех щелей и не стесняются материализоваться прямо из воздуха. Призванные бороться с ними виды оружия не отличаются друг от друга ничем, кроме объема магазина, поэтому ППШ и РПК с их дисковыми обоймами становятся верными помощниками. Изредка из-за деревьев вместо пеших вьетнамцев появляются грузовики, броневики и пузатые вертолеты. Янки не остаются в долгу и отвечают своими вертушками и патрульными катерами, на которых катают стрелком свое самое страшное оружие - игрока. Все это в типовых декорациях, утащенных из "Цельнометаллической оболочки" и "Взвода".

И последнее. Уважаемые локализаторы, название вьетнамского города Хуе (который, к слову, в русском языке именуется Хуэ) можно употребить во множестве фраз, сразу дающих понять, о чем идет речь и как это читается. Но отнести к удачным использованную в названии одной из миссий конструкцию "Битва при Хуе" нельзя никак.



Gr.Viper
Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu

Жанр	Action
Издатель	JoWooD
Разработчик	Homegrown Games
Рекомендуется	Двухъядерный процессор, 1 ГБ RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков	1 DVD
Сайт	www.homegrowngames.at

Рейтинг

2.0

Похоже, единственной причиной, по которой JoWooD решилась на выпуск этого продукта, было упоминание в названии модного Ктулху. К оному привели бирку "От поклонников творчества Лавкрафта", после чего игру издали, закрыв глаза на то, что она собрана на коленке в конструкторе FPS Creator.

Создатели не утруждали себя изготовлением новых моделей и оригинальных текстур - они просто слепили уровни "из того, что было". Следы активной деятельности замечены только в видеороликах с живыми разработчиками в главных ролях. Кино не ахти, но геймплей вышел еще хуже.

По времени загрузки карта игра может потягаться со S.T.A.L.K.E.R., несмотря на то, что уровни состоят из наборов квадратных комнат, заселенных редкими безмозглыми ботами. Примитивное оружие неприятно держать даже в невидимых виртуальных руках, а чудес местной физики хватает только на то, чтобы катать взрывоопасные бочки.

При этом оно занимает на диске шесть с лишним гигабайт и предпочитает двухъядерные процессоры. Настроек графики, звука и управления нет в помине, а каждый уровень запускается как самостоятельная программа. Отличный кандидат на звание худшего коммерческого FPS.



Gr.Viper

Dein Pferdecamp

Жанр	Arcade
Издатель	Бука
Разработчик	Crenetic
Русское название	Прогулки верхом
Рекомендуется	Pentium III 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.buka.ru

Рейтинг

5.3

"Прогулки верхом" рассчитаны на самых юных игроков. Местные испытания на умение управляться с виртуальной лошадью не вызывают никаких затруднений и при этом радуют разнообразием. Помимо простых поездок от старта до финиша и прыжков через препятствия, игроку предлагают прокатиться через воротца, под которыми болтаются водяные бомбы, собрать высоко подвешенные подковы, погоняться за собакой и поискать громко тикающие будильники. Переходы между заданиями также осуществляются на лошади - ориентироваться в переплетениях тропинок здешнего леса помогают карта и компас. Зверь под седлом не железный и время от времени требует "дозаправки" у кормушек, иначе наотрез отка-



зыается переходить на галоп и прыгать. Но настоящий отдых конь и всадница получают вечером, когда в детском лагере проводится подсчет набранных на испытаниях очков.

Нарисована игрушка немного угловато, но ярко. Лесные тропинки очень похожи друг на друга, хотя в отдельных уголках все же попадаются интересные виды (камера закреплена намертво, поэтому осмотреться сложно). Звук же не запомнился ничем, кроме ржания врезающейся в стенку лошади.

P.S. А вот чисто немецкую рекламу журналов о лошадях, вылезающую при выходе из игры, локализаторы могли бы и убрать.

Андрей ЩУР

Do it again, Sven

Жанр	Аркада
Издатель	Phenomedia, Руссобит-M, GFI
Разработчик	Phenomedia
Русское название	Свен Всемогущий
Рекомендуется	Pentium III 1,2 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта - желательно
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.sven-kommt.de

Рейтинг

2.4



Некоторые игры принято называть убийцами. Скажем, убийцами DOOM или там Counter-Strike. Еще бывают игры - убийцы времени. Но к Свену Всемогущему ни то, ни другое не относится, ибо он - убийца совершенно особенный. Он, а также его родной брат Морхухн, относятся к классу убийц смысла, мозга и вообще веры в светлое будущее. Потому что вот уже в пятый раз (а если считать и две части платформерного "ответвления", то вообще в седьмой!) нам пытаются продать статичный экран, на котором черный овэц беспорядочно сношается с белыми овцами, попутно улепетывая от алкоголика-пастуха и его бесполковой собаки.

Суть действия, равно как и визуальная оболочка, не изменились ни на йоту. Все то же 2D (чтобы без проблем тянуло на машинах "офисного планктона"), все те же 800x600 пикселей (по той же причине), все та же лужайка с изменяющим стреловидность оформлением в виде деревьев, луж, кустов и заборов. Дизайн, если так можно выразиться, персонажей как изменился в самом начале, так ревностно и со-

храняется серией по сей день, а посему на зеленом сукне разрвата видны те же лица, те же морды, те же позы... "Грибные" бонусы, опять же, сохранились в полном объеме. Наверное, даже какие-то нововведения есть, но вряд ли у нас в редакции найдется хоть один человек, способный их обнаружить.

Откуда берутся и как выживают игры, подобные очередному "Свену", - вопрос хороший. Выпускающий на этот счет метко подметил, что их штампуют, потому как вряд ли даже полный казуал приобретет игру, вышедшую несколько лет назад. А если продавать коробочку с новой красивой картинкой, пусть даже внутри будет полностью, ну то есть абсолютно то же самое - может, кто-то и купит. Что и происходит. Гениальная торговая стратегия.

H



► Сейчас тема секса будет раскрыта в полной мере

МИНИМАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ НА РАБОТУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ!

**НАДЕЖЕН
ВТРОЙНЕ****Антивирус Касперского
Версия 7.0**

Комплекс 3-х технологий защиты для борьбы с самыми опасными интернет-угрозами

Первый уровень защиты
Проверка по образцам в базах сигнатур

Второй уровень защиты
Эвристический анализ программ

НОВЫЙ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ
Поведенческий блокиратор



лаборатория
КА(ПЕР)КОГО

узнать больше: www.kaspersky.ru, (495) 797-8700
купить онлайн: www.kaspersky.ru/store
найти магазин: www.kaspersky.ru/buyoffline



Gr. Viper

Жанр	FPS/RPG
Издатель	1C, 2K Games
Разработчик	2K Boston, 2K Australia
Рекомендуется	Двухъядерный процессор, 2 Гб RAM, видеокарта 512 Мб (с поддержкой шейдеров 3.0)
Количество дисков	1 DVD
Сайт	www.bioshockgame.com
Рейтинг	
Игровой интерес	8 x 0.40
Графика	10 x 0.20
Звук и музыка	10 x 0.10
Дизайн	9 x 0.20
Ценность для жанра	8 x 0.10

8.8

Когда человек начинает людей убивать, ему почти всегда приходится убивать их все больше и больше. А когда он убивает, он уже и сам покойник.
Уильям Фолкнер. "Сарторис"

Хороша водица

Rapture. Эндрю Райан создавал этот подводный город для тех, кто устал отдавать долг обществу и решил жить для себя. Ученые и инженеры могли работать тут без государственного надзора, художникам и композиторам не мешал критик, и ни от кого не требовалась принудительная забота о ближнем. Но к тому моменту, как самолет нашего альтер упал в воды Атлантики, а сам главный герой погрузился на дно океана в батисфере, от утопии не осталось и следа.

Подсевшие на генетические модификации мутанты - сплайсеры, ныне рыщут по улицам Rapture в поисках Адама - субстанции, которую можно обменять на дополнительные гены. Адам ищут и дети: Маленькие сестры в загадочном троне длинными иглами вытягивают волшебное вещество из мертвых тел. Чтобы никто не думал позариться на запасы малолетних сборщиков, к ним приставлены бронированные громилы с тяжелым вооружением - Большие папочки. Игроку придется иметь с ними дело не раз и не два - без новых генов в упаковке из плазмидов здесь не ступить и шагу.

Уколоться и забыться

Плазмид в переводе с серьезного научного языка - кольцевая ДНК. Благодаря некоторым полезным свойствам, эту вещицу часто используют для ввода генетической информации в клетку. Современная наука ограничивается одиночной клеткой, но основатели подводного города нашли способ изменять весь человеческий организм без опасных операций и продолжительного реабилитационного периода.

Достаточно подойти к специальному автомату и за Адам купить то, что

нравится. Один укол - и на ваших пальцах запляшут язычки пламени. А, может быть, вы захотите стать сильнее? Или вам мила невидимость? Выбор генетических присадок огромен, а рекламные плакаты на каждом

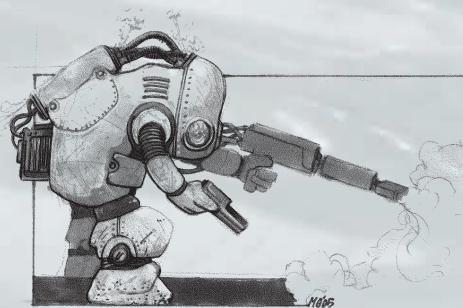
► Ха! Обледенел даже лайфбар



углу наглядно демонстрируют всю выгоду улучшения себя любимого. "А вы знаете, что большинство женщин предпочитают атлетически сложенных мужчин?"

Строго говоря, плазмиды в BioShock - это те генные модификации, которые кушают ману (названную Евой) и производят видимый эффект. Действие молнии, зажигалки, заморозки и телекинеза аналогично заклинаниям в Dark Messiah of Might & Magic - играть с физикой под водой можно также долго и разнообразно, как и в волшебном мире орков и эльфов. Другие плазмиды позволяют

► Вот это правильные пчелы



вскружить головы врагам и заставить их, например, охранять вас и драться друг с другом.

Но главные генетические бонусы носят имя тоников и бескорыстно работают внутри персонажа. Они глушат шаги, делают героя невидимым, когда тот стоит, облегчают взлом, помогают отбиваться от групп сплайсеров малой кровью и оказывают массу других положительных эффектов. После покупки дополнительных слотов можно одновременно носить до шести активных плазмидов. А вот тоников - аж восемнадцать. И не стоит беспокоиться, если выбранная комбинация активных генов не особенно помогает - на специальных станциях установленные бонусы можно легко заменить другими.

Медные трубы

Если постоянное применение плазмидов и введение в руку сожержимого подобранных с пола шприцев вызывает у вас неприятные ассоциации (это же кем надо быть, чтобы, попав на дно океана, тут же начинать втыкать себе в вену найденные шприцы с подозрительной жидкостью? - прим. ред.), то рекомендуется стать хакером. Электронные системы



Rapture основаны на общем принципе, поэтому при копании в недрах замков и турелей придется проходить одну и ту же мини-игру. Наказание за неудачу - потеря части здоровья. Награда за успех - душевный покой. Ничто так не радует, как пара "завербованных" пулеметных турелей или взломанная камера наблюдения, готовая в любой момент вызвать летающих ботов-охранников. Да и пониженные цены на боеприпасы и лечение - приятная штука.

А вот разрекламированная возможность изобретать собственные типы патронов и другие полезные предметы из подручного хлама не впечатляет. По сути - та же покупка предметов. Только вместо того, чтобы отдавать деньги торговому автомату, мы отдаем резиновые трубки и скобяные изделия другому автомату - "изобретателю". Да и ничего уникального со-

здать все равно не дадут, за исключением пары тоников.

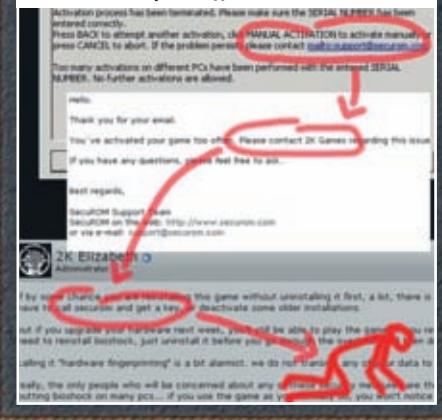
Система исследования недружелюбных тварей по сравнению с System Shock 2 упрощена до предела. Если раньше требовалось наличие определенных химикатов, навыков и собственно фрагмента объекта исследования, то теперь достаточно найти фотоаппарат, который по мутному снимку способен проанализировать генетический код цели. Фотоохота вознаграждается не только бонусом к повреждениям, но и новыми тониками. Например, фотосессии с исчезающими сплайсерами-гудини дают частичную невидимость.

А МОЖНО ПОИГРАТЬ?

Неприятно, когда плод твоих трудов сразу же воруют пираты, однако издатели в своем стремлении спасти BioShock от незаконного копирования перегнули палку. Во всех версиях игры применена система защиты SecuROM, требующая онлайн-активации. Казалось бы, пройденный этап - подобный механизм обкатали еще на Half-Life 2. Но издателю показалось, что защиту можно усилить, ограничив число активаций одной копии игры. Решили, что двух будет достаточно.

Уже в день релиза игры в США официальный форум переполнили сообщения о проблемах. Выяснилось, что активация требуется при переустановке Windows, смене железа (поменяли вы память - пожалуйста, еще разок активируйтесь) и прочих бытовых изменениях конфигурации компьютера. Теоретически, правильный "анинсталл" должен активацию возвращать, но на деле никому этот номер не удался. Вдобавок сервера активации начали ежедневно "падать". К выходу игры в Европе проблемы так и не были решены - 2K Games ограничились полумерами, подняв лимит активаций с двух до пяти, и пообещали отменить онлайновый беспредел в будущем. Но игрокам, потратившим на игру свои собственные \$50, от этого не легче. Да и эффективность технической поддержки (чей телефон указан в мануале неверно) не способствует улучшению имиджа.

► Игра просит написать в поддержку SecuROM, те посыпают в 2K, где шлют обратно в SecuROM. Положение игрока видно на схеме



Девять граммов

Выберет ли игрок жонглирование плазмидами или баловство с электронной, без старого доброго оружия ему никуда не деться. Арсенал классический, хотя три типа боеприпасов для каждого из шести стволов вносят в бой оригинальность и элементы тактики. В дополнение к разнообразному боекомплекту все пушки можно два раза проапгрейдить на специальных станциях. Стильный тюнинг моментально отображается на модели оружия и радует глаз трубочками, шестереночками и прочими рюшечками. Особенно ценным, а значит,



и красивым, показался нейтрализатор отдачи для пулемета, который в сочетании с патронами для стрельбы "по мясу" чудесно ускоряет зачистку комнат.

Правда абсолютной чистоты все равно не добиться - в игре действует респавн врагов. Не очень частый, но достаточно назойливый, чтобы постоянно держать оружие заряженным. К тому же сплайсеры совсем не дураки. Если обычных, с обрезками труб в руках, еще достаточно легко истребить, то бегающие по потолку сплайсеры-пауки и нагруженные динамитом нитропсплайсеры способны стать настоящей головной болью. Гранаты на них трястить жалко, а шкура у этих гадов достаточно толстая, чтобы выдерживать короткую пулеметную очередь. К тому же злобный AI обучен обходным маневрам, использованию укрытий и даже тактическому отступлению. Спасает гаечный ключ. Тяжелый. Зубастый. Приятно сверкающий в электрическом освещении. Любителям рукопашного боя доступно несколько техников, увеличивающих силу "единички" и придающих ей убийственную морозную свежесть. Даже те, кто выдерживал заряд картечи в лоб, будут падать к вашим ногам после пары ударов.

100 килопаскалей

Главное достижение разработчиков в том, что им удалось передать стиль ар-деко - последний сильный рывок в искусстве, перед тем как оно упало в болото, где и плещется до сих пор. Не зря были лицензированы популярные мелодии 50-х, не зря художники полировали дизайн механизмов и убранство лабораторий, переходов и жилых помещений. Несмотря на заброшенность и стара-

ния мародеров районы Rapture хранят следы задуманного Райаном и его соратниками величия. Но в тоже время становится ясно, что это место скоро исчезнет - течи и завалы в каждом втором помещении не интересуют никого. Сплайсеры давно сошли с ума: они разговаривают сами с собой, изредка перебрасываются фразами с товарищами или просто напевают любимые песни под масками, скрывающими изуродованные лица. Райан и его соперники делят город. Великий хирург Штайман борется с симметрией человеческого тела. Художник и музыкант Сандер Коэн интересуется искусством. Если искусством можно считать инсталляцию из залитых в цемент людей, слу-

жащих рамками для фотографий бывших учеников маэстро. Посмертные фотографии. Но Сантера нельзя критиковать - художника может обидеть каждый. А когда он обидится, с балконов и лестниц попрыгают сплайсеры-пауки в масках зайцев, и свои смертоносные кульбиты они будут исполнять под "Вальс цветов" из балета "Щелкунчик" П.И. Чайковского. Да, это безумно. Но до чего же красиво.

Единственная, кому падение Rapture вправило мозги в нужную сторону, - доктор Танненбаум. Бывший нацистский биолог, она многие годы проводила эксперименты на детях. Маленькие сестры, методично собирающие Адам из мертвых тел, - достижение доктора. Задача превращения ребенка в полезную для общества машину была выполнена, но на каком-то этапе у Танненба-

ум все же проснулись совесть и материнский инстинкт. Именно с доктором и Маленькими сестрами связан главный моральный выбор, а заодно и элемент нелинейности BioShock: "выжить" из девочек весь Адам, тем самым убив их, или спасти и получить меньшее? Ответ имеет значение.

Сандер умеет стильно украсить зал





► Списки пропавших. Что же здесь творилось?

Они надули шарик!

А теперь о том, что не позволяет назвать новый "Шок" по-настоящему напряженным шутером. От игрока не требуется самого главного: во всей этой кровожадной вакханалии ему абсолютно не нужно выживать. На каждом уровне обязательно есть несколько камер воскрешения. Достаточно пройти мимо любой из них (а это случится еще до встречи с врагами), и убитый в неравной схватке герой воскреснет в стеклянной кабинке. Бесплатно и в полной экипировке. Аптечка стоит денег, лечение у медпункта стоит денег, а умереть и возродиться с половиной здоровья и Евы не стоит ни копейки. Чудеса... Воскрешение осуществляется мгновенно (но свой труп искать бесполезно), и урон, нанесенный всем врагам, сохраняется.



► А ты приколот на доску почета?

Andrew Ryan: got married, fucked their wives. What makes you think you're any different? I haven't chosen a spot for you on the wall yet...let me know if you have a preference.

Особенно глупо это выглядит, когда кабинка находится в одной комнате с Большим папочкой. Игрок открывает огонь из первого попавшегося ствола, гибнет, через секунду воскресает, перезаряжается и снова начинает приставать к дяде в железном костюме. И снова, и снова.

Но до момента осознания собственного бессмертия в закоулках Rapture бывает действительно жутковато. Совсем не оттого, что время от

времени неожиданно гаснет свет, а фонарик к игре не прилагается. Главный пугающий элемент - звуки. Медленные шаги сплайсера по деревянному перекрытию разносятся на пару комнат, одновременно с этим этажом выше слышится напеваемая кем-то мелодия, и в этот же момент раздаются протяжный стон и топот Большого папочки прямо за спиной. Волосы от всего этого не седеют, но дыбом иногда встают.

МИНИМАЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ НА РАБОТУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ!**НАДЕЖЕН
ВТРОЙНЕ****Антивирус Касперского
Версия 7.0**

Комплекс 3-х технологий защиты для борьбы с самыми опасными интернет-угрозами



Первый уровень защиты
Проверка по образцам в базах сигнатур

Второй уровень защиты
Эвристический анализ программ

НОВЫЙ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ
Поведенческий блокиратор

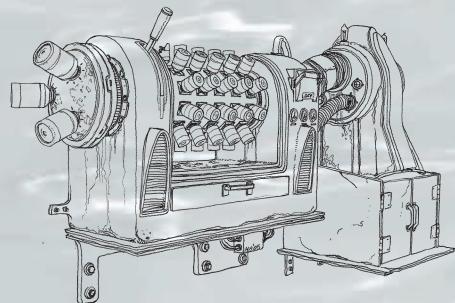
**лаборатория
Ка(пер)ко**

узнать больше: www.kaspersky.ru, (495) 797-8700
купить онлайн: www.kaspersky.ru/store
найти магазин: www.kaspersky.ru/buyoffline



Планета Шелезяка

Будучи сама по себе игрой красивейшей BioShock умудряется выдавать какие-то совсем уж впечатляющие пейзажи, когда в кадре присутствует вода. Поскольку воды здесь много и сразу во всех состояниях, то под впечатлением придется ходить практически все время. Ледяные глыбы, облачка пара и льющие с потолка струйки выглядят почти как настоящие. Из-за толстенного стекла таращатся глупые рыбы. Подожженный сплайсер бежит мимо куска льда, и тот за секунды превращается в лужицу. Пройдите под потоком воды, и на несколько мгновений картинку исказит рябь. Хотя такое искажение зрения - ничто по сравнению с тем, как расплывается мир после удара обрезком трубы или близкого разрыва мины. На боевые спецэффекты не поскупились: яркие вспышки, густой дым, снопы искр, рассыпающиеся по полу гильзы, отражения огненных стрел в воде - пиротехники порой так много, что рассмотреть происходящее на экране получается с трудом. Все великолепие BioShock нельзя объяснить одним только движком Unreal 3, тут как ни крути, без таланта не обо-



уровни при всей их высочайшей детализации нельзя назвать большими - если игроку и приходится куда-то добираться долго, то это случается скорее из-за регулярного спавна врагов, чем из-за огромных пространств.

Плазмид "Итоги"

Фантасмагория генной инженерии, ретро-музыка и общая атмосфера глубоководного триндеца в состоянии снести на пару дней башню и фанатам System Shock 2 и тем, кто не знаком с былым хитом Irrational Games¹. Первые получат упрощенную версию любимой игры в уникальном и прекрасно проработанном антураже. Вторые увидят необычайно разнообразный (для шутера) геймплей. Кому-то не понравится, что элементы RPG сели на скамейку запасных, и балом отныне правит экшн. Наплевательское отношение к смерти персонажа тоже не дает настроиться на серьезный лад. Хуже этого только неудержимый спавн монстров, мимо которых игрок ближе к финалу просто пробегает. Вряд ли BioShock похож на игру нашей мечты. И при этом, мы понимаем, как глупо требовать от экшна, что он не RPG. Особенно если финального босса может зажалить вылетевший из ваших вен рой диких пчел.

H

► В Rapture нет пультов, вот сплайсеры и мучаются



1. После выхода игры Irrational Games стала внутренней студией издателя, сменив имя на 2K Boston и 2K Australia.

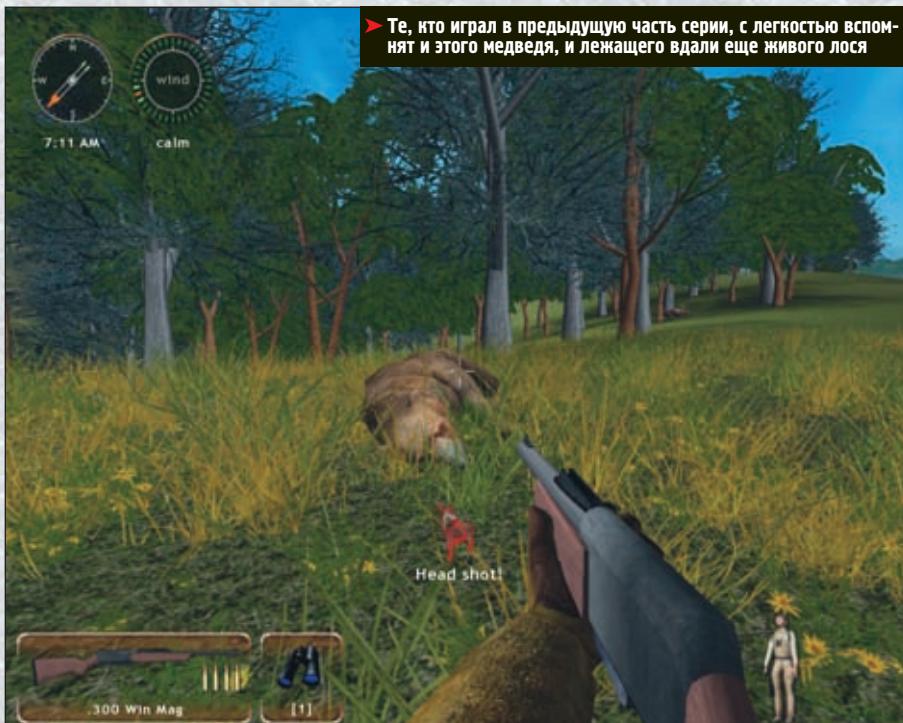
Жанр
Охотничий симулятор
Издатель
ValuSoft
Разработчик
SCS Software
Рекомендуется
Pentium 4 2,8 ГГц, 512 МБ RAM, видеокарта 128 МБ
Количество дисков
1 CD
Сайт
www.huntingunlimited2008.com
Рейтинг
Игровой интерес 6 x 0,40
Графика 6 x 0,20
Звук и музыка 6 x 0,10
Дизайн 6 x 0,20
Ценность для жанра 5 x 0,10

5.9

► Любопытно, что это за сорт американской травы, что в ней может спрятаться трехлетний олень?


Дежавю

Не долго думая, в SCS Software взяли HU 4, прикурили парочку фишек, стерли ластиком цифру 4 рядом с названием, пририсовали число 2008 и гордо объявили, дескать, готова новая игра. Но нас-то не обманешь. Появление индейки и нескольких новых территорий, некоторое повышение четкости текстур. И... все. Даже миссии в разделе Challenges остались прежними: добавилось лишь несколько новых заданий, связанных с пресловутой индейкой.

**Лучше бы поезд на этой станции не останавливался**

Для игры середины 2007 года графика откровенно слаба (она и в про-

Cмутные подозрения, касающиеся Hunting Unlimited 2008, начали закрадываться в душу вскоре после появления информации о начале продаж. Общий для всех частей HU сайт на релиз не прореагировал, так что вполне логично было предположить, что проект, с которым предстоит иметь дело, - обычная фанатская разработка, наподобие недавно вышедшего Trainz Simulator 2007. Реальность оказалась более сурова: Hunting Unlimited 2008 оказалась все-таки официальным продолжением серии. Но только каким...

Соответственно, ни на юту не изменился и игровой процесс. Мы все так же подкрадываемся к животному с подветренной стороны, берем его на мушку... Тишину прорезает звук выстрела... Далее отправляемся на поиски очередной жертвы. То, что меньше года назад казалось довольно забавным, сейчас выглядит скучным - прогресса нет, все это мы уже видели. И даже разнообразные экстремальные развлечения, наподобие "с луком на медведя (или на кого покрупнее)" не в состоянии скрасить складывающуюся ситуацию.

шлом не блистала). Также в ней сохранился полный комплект багов HU 4 (после поездки на лошади прицел может убежать, не пойми куда; откровенная неприязнь движка к двухъядерным процессорам и т.д.). Непонятно, чем около года занимались девелоперы SCS Software, выдавшие проект, практически копирующий предыдущий, а по количеству свежего контента не дотягивающий даже до средней руки адд-она.

Правда, если вы в первый раз отправляетесь на виртуальную охоту, в знакомстве с Hunting Unlimited 2008 нет ничего плохого. Если же вы уже играли в предыдущие части, то HU 2008 можете смело пропустить - невелика потеря.

► Первый "пернатый" трофей: стрельба по летящей цели оказалась результативной

**МЕЖДУ ПРОЧИМ...**

Вы являетесь счастливым обладателем мощного двухъядерного процессора, но никак не возьмете в толк, почему игра выдает такой низкий фреймрейт? Просто зайдите в Диспетчер задач и отключите одно из ядер в свойствах процесса `prim3d.exe`. Вы будете приятно удивлены результатом.

Юрий ПЛЕШАКОВ



Что нас ждут за приключения?
одному известно Богу.
Туалетную бумагу
не забудь с собой в дорогу!
Народное творчество



НАРЕЗНОЙ

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



Инспектор Текила все так же после работы играет на саксофоне в баре, Гонконг все так же кишит бандитами, пистолеты все так же носят исключительно парами, время в нужный момент удивленно приостанавливается, наблюдая за полетом особенно удачной пули. Игра по мотивам фильма "Круто сваренные", снятого Джоном Ву в те славные времена, когда он еще не вешал Тома Круза за ниточки.

К слову, тут Джон Ву не просто дядя с улицы, коммерческое имя в назывании и далекий духовный наставник, а непосредственный продюсер, что, похоже, свою роль сыграло.

Полицейский трафарет

Гонконгский боевик - частный случай боевика обыкновенного. Это значит, в наличии всегда есть криклиwy начальник, его обычно никто не слушает, он обычно всех увольняет и отстраняет от задания, а потом принимает обратно. Значки и удостоверения кидают на стол при первом удобном попавшем случае, а друг оказывается предателем с такой вероятностью, что надежней бы было его пристрелить еще до начальных титров. Мафиозные боссы в триаде ничем, кроме наркотиков и продажи пулеметов, в принципе не занимаются, но все же имеют какую-нибудь коллекцию орхидей или дочурку с хорошеньким носиком, чтобы было понятно, что они тоже личности. Над всем этим гордо реет полицейский, черной молнии подобный, умный и неуязвимый с пистолетами в руках и значком на шее (если еще не выдался удачный повод метнуть его на стол начальнику). В роли последнего у нас Чоу-Юн Фат, более известный как инспектор Текила. Он только что узнал, что похищена его давняя любовь (которую он забыл на 18 лет после прискорбного случая возле трапа самолета). Папа похищенной возлюбленной, по совместительству - босс триады - воюет с конкурентами и подозревает русских.

В это же время нечуждый мечтательству начальник русских бандитов Захаров живет в Чикаго и мечтает о

Гонконге. Какое-либо дальнейшее существование триады, как вы понимаете, эти мечты в себя не включают. В свободное от мечтаний время Захаров собирает экспонаты для чикагского музея: скелет динозавра, статую Сталина, скульптурную композицию "Рабочий и колхозница" (рабочий отдельно, колхозница отдельно). Русских тут вообще легко узнать по одухотворенным лицам. Один из полубоссов в на-

глую срисован с московского бандита из "Полицейской академии 7" в исполнении Рона Перлмана, если помните там такого, гориллообразного.

Пострелялки

Вспоминается фраза из романа "Аэлита" про красногвардейца, который "на себе испытал слабое действие марсианских пуль". Инспектор Текила мало того, что по натуре живучий



► Россия - родина динозавров! Доколе русские диплодоки будут выставляться в чикагском музее на потеху толпе?! По хребту динозаврика, кстати, можно побегать



► А что думает по этому поводу таварищ Текила?

Stranglehold

Жанр

TPS

Издатель

Midway, ND Games

Разработчик

Midway Chicago Studios

Рекомендуется

Pentium 4 3,0 ГГц, 2 ГБ RAM,

видеокарта 512 МБ

Количество дисков

1 DVD

Сайт

www.strangleholdgame.com

Рейтинг

Игровой интерес 8 x 0.40

Графика 8 x 0.20

Звук и музыка 8 x 0.10

Управление 8 x 0.20

Ценность для жанра 7 x 0.10

7.9

В него попали и раз, и другой; но требуется немало пистолетных пуль, чтобы убить отважного и сильного человека, который твердо решил довести до конца задуманное дело и лишь потом умереть.

Артур Конан Дойль. "Как капитан Шарки и Стивен Креддок перехитрили друг друга"



МАГАЗИНЧИК ДЯДЮШКИ ВУ

Если вам нужно что-то, вы всегда можете купить это в Гонконге в магазинчике у дядюшки Ву (озвучено лично Ву). Пара ранних набросков, пыльный концепт-арт, ролики из ранних версий игры - все лежит тут и может стать вашим за несколько Style Point. (Цены дядюшка Ву дерет - мама не горюй! По пятьсот поинтов за жалкую почеркушку! - прим. ред.).



собака, так еще и первое умение, которое он получит, - лечить себя мгновенно и самостоятельно, без всяких докторов и аптечек. Чрезвычайно полезная способность под огнем авиационного пулемета. Дальше будет по-восточному богатый выбор bullet-time: первый традиционный - без изысков притормаживает время; второй - позволяет в замедленном режиме выпустить всего одну пулю, но чаще всего смертельную; в третьем Текила стреляет очень-очень-очень быстро и при этом так же быстро бегает. Последнее из умений вообще позволяет одним нажатием клавиши убить всех вокруг, кроме боссов (хотя и им достанется). Откуда при этом берутся белые голуби и куда они летят - мало кого волнует, летите, голуби, летите. На все умения за исключением простейшего bullet-time (у него своя по-лоска) тратится местная "мана", ее можно пополнить, пристрелив кого-нибудь или найдя бонус в виде бумажного журавлика (привет всем ценителям оригинального фильма).

Несмотря на мясную суть игры, Текила разрешено носить с собой всего два оружия, плюс в ближнем бою разрешается стукнуть рукоятью пистолета или прикладом. Если так случится, что патроны закончатся, инспектор пробует боксировать, но выглядит это совсем несерьезно, да и оружия на уровнях лежат просто горы, так что быстренько найти пару золотых магнумов обычно не составляет труда. Рядовые противники "му-

ми почувствовали, что их уносит не в ту гонконгскую степь, и числовые эксперименты прекратили, вернув игру к тому, про что она и должна быть: ураганной стрельбе, фонтанчикам крови и попыткам в прыжке сбить вертолет из базуки.

Боссовское дело

Сказать, что в конце каждого эпизода нас ждет битва с боссом, - это вроде как открыть людям глаза на тот факт, что небо синее, вода мокрая, а Уве Болл дурак. Но про боссов в Stranglehold не сказать пару слов просто невозможно. Они харизматичные, пузатые, хорошо вооруженные, с длинной полоской жизни, кряхтят и покрякивают, но пять обойм из M-16 в голову держат. Контраст с "муками", рядовым контингентом противника, - налицо. Об этих "муках" разговор особый, хотя сами по себе они практически пустое место. Вы могли о них уже слышать, если смотрели видеопревью Stranglehold на нашем прошлом диске. Мук - это самый слабый враг в гонконгских боевиках, пять хитпоинтов и пистолет, разменная монетка, переходная ступень эволюции от гоблина из D&D к дроидам из "Звездных Войн". Верещат громко, дохнут быст-



ро. Среднестатистический мук умеет выполнять два дела:

- а) стоять на месте;
- б) жать до бесконечности на спусковой крючок.

Ценители жанра без труда назовут самые распространенные ареалы обитания муков: их обычно легко найти рядом с шаткими стропилами, подвешенным роялем, едва держащимися балками или бочкой горюче-смазочных материалов. Муки как увидят бочку, так прямо возле нее все соберутся, чтобы нам было веселее смотреть, как они потом летят. При всем душевном подходе разработчиков к вопросу гибели муков, отметим, что тему можно было бы раскрыть более широко: где падение муков на высоковольтные провода или в кислоту? К концу игры китаец в очках, хватающийся за простреленный кадык, уже производит вполне обыденное впечатление.

Красотища, застрелиться можно

Еще немного и графический движок Unreal 3 обретет собственный интеллект и подключится к борьбе за мировое господство. Так красиво, как может сделать Unreal, пока не умеет никто. Мокрый Чоу Юн-Фат под проливным дождем забивает рукоятью пистолета китайского бугая, его дочка с презрением смотрит на дедушку, Ка-50, покрашенный в цвета гонконгских бандитов, хулиганил в небе и портит цветущую вишню. Читайте на странице 40 интервью с директором



► Местный спецназ, из-за нарядных костюмов гибнет чуть ли не быстрее муков



Epic games, а мы объясним восьмерку за графику только одной причиной - вышел BioShock (тоже, кстати, на Unreal 3).

Кроме повального перехода тяжеловесов индустрии на движок от Epic, отметим появившуюся моду переименовывать режим сложности "Easy" в

"Casual" - типа, это не легкий уровень сложности, а такой демократический, для всех и каждого. Чтобы слабаки себя ущербными не чувствовали, не иначе. Хорошо по этому поводу прошли в Gears of War (извиняемся за повтор, опять-таки на Unreal 3), где режим сложности Casual оказался довольно мясным. Ориентацию на широкие массы игроков также легко заметить по "защитите от дурака": Текила гибнет либо под пулями, либо никак. Разработчики постарались, чтобы игрок мог себя угробить только в исключительных случаях. Например, разбежавшись, прыгнуть со скалы не получится. Текила вообще прыгать в привычном смысле не умеет, только нырять рыбкой по-макспейновски, вытянув руки с пистолетами.

Можно ли было подняться выше?

Безусловно. Всегда есть куда забраться выше, особенно в игрушках. Непокоренных вершин в жанре экшн полно, выбирай любую. Stranglehold забралась на высоту "Лучшая графика в TPS" и довольная там уселась. Сюжет и геймплей при этом вроде как тоже присутствуют и не самые плохие, но Макс Пейн с Лариской сидят на два этажа выше и чай пьют. С другой стороны, смысл гонконгского боевика не в логике и не в наличии интеллекта у гонконгской шпаны, а в моментах, когда после взрыва четырех сухогрузов в порту крикливыи начальник позвонит и спросит:

- Текила, черт возьми, а что это ты там делаешь?



► Пройти в казино с двумя, хе-хе, гитарами. Машинку, конечно, взрывают в первую очередь

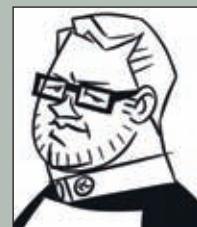


► Вот что значит зеркальные текстуры в Photoshop: два скрипта и ни одной державы

STRATEGY

ВОЙНА ПОСЛЕ ВОЙНЫ

Дмитрий
РОММЕЛЬ
aka Rommel



При всей своей шедевральности Fallout сослужил индустрии медвежью услугу: уже десять лет слово "постъядерный" прочно ассоциируется с жанром RPG. Любые попытки сделать что-нибудь другое в этом сеттинге натыкаются на глухую стену народного непонимания: и экипаж Ex Machina, и квест "Дилемма" при всей выдержанности стиля все-таки не дотянули до звания хитов, а больше за последние лет десять и вспомнить особо нечего ("Сталкер" - отдельная тема, хотя влияние "Фолла" в нем заметно). Да, можно назвать еще две стратегии: KKнD (вязую вторую часть не берем) и свеженьких "Койотов". Правда, были это, по большому счету, клоны C&C и "Блицкрига" соответственно. Уже неплохо, но ведь на тему сурьных будней человечества в борьбе за место под солнцем можно создать еще столько всего интересного...

Что-нибудь в духе Jagged Alliance? Пожалуйста. "Тактикс" не предлагать - как известно, тамошний сюжет был прям аки палка, а самая соль JA заключается именно в нелинейности прохождения. В принципе, реалии среднестатистической банановой республики без особых проблем адаптируются под декорации постапокалипсиса. Конечно, всякие там повстанцы и наркодельцы заменяются на мутантско-рейдерскую экзотику, но сама идея взращивания команды отчаянных головорезов впишется сюда как нельзя лучше: ремесло наемника и после ядерной войны останется в цене. А собственно боевая система вовсе не нуждается в особых доработках: тактика сражений с применением огнестрельного оружия вряд ли когда-нибудь принципиально изменится.

Игра "про пиратов"? Да запросто. У Карибского моря и радиоактивной пустыни есть немало схожих черт: и тут, и там созданы идеальные условия для охоты на торговые караваны. Заменяем судно на механизированный транспорт (вначале это может быть одна жалкая легковушка, а ближе к финалу - армада бронированных грузовиков и джипов), и готово: колесим по просторам радиоактивной Техас-ции, выслеживаем и грабим торгашей, устраиваем разборки с конкурентами, апгрейдимся и набираем новых бойцов в населенных пунктах, подряжаемся на "заказуху" там же... Можно даже ввести традиционную линию "губернаторской дочки" - в преуспевающих бандитских кланах наверняка есть невесты на выдаче...

Политико-экономическая стратегия? А почему бы и нет, ведь стоит человечеству снова встать с колен и отряхнуться, как начнется новый передел сфер влияния. Вспомним Fallout 2: противостояние двух государственных режимов (агрессивной демократии NCR и консервативного тоталитаризма Vault City), развитая система товарообмена (построенная во многом на нарко- и работоглове, но таковы уж реалии мира), взаимоотношения мафии и политических структур, промышленный шпионаж, диверсии, терроризм... Так что симулятор постъядерного дельца или политика - это вовсе не антинаучная фантика.

При желании, в сеттинг а-ля "Фоллат-ут" можно впихнуть даже колонизаторско-градостроительную игру. Начав с управления горсткой чудом выживших обрванцев, возводим первое поселение из строительного мусора, занимаемся охотой на гигантских тараканов и одомашниванием двухголовых коров... По мере развития - торгуем с соседями (мы вам оружие - вы нам незараженную воду), обороняемся от рейдеров и мутантов, занимаемся развитием медицины и образования (в школах детей будут учить по книжкам "Пушки и пули" и "100 способов приготовить крысу в домашних условиях"). И в итоге через пару поколений под нашим управлением - мегаполис уровня того же NCR и пара десятков вассальных деревушек.

Пока все вышеперечисленное, конечно, остается лишь в мечтах, но всегда есть шанс, что после грядущего релиза Fallout 3 какой-нибудь изатель решится на эксперимент по скрещиванию культового сеттинга с "непрофильным" жанром. Ну а нам, как всегда, остается только надеяться на лучшее.

- [Hegemony: Philip of Macedon ►](#)
- [Campus ►](#)
- [Периметр 2 ►](#)
- [Galactic Civilisations 2: Twilight of the Arnor ►](#)
- [Crusader Kings: Deus Vult ►](#)
- [Empire : Total War ►](#)
- [Codename: Panzers - Cold War ►](#)
- [Empire Earth 3 ►](#)
- [Command & Conquer 3: Kane's Wrath ►](#)
- [Кодекс войны ►](#)
- [Sword of the Stars: Born of Blood ►](#)
- [Miss Popularity ►](#)
- [Как достать студента: Переполох в общаге ►](#)



КВАДРАТ ПЕРИМЕТРА

Периметр 2: Новая Земля

Гнэл УНАНЯН

"Один второй
лучше двух первых"
Спиритская поговорка

Случилось неизбежное: KaDaVры официально анонсировали "Периметр 2". Более того, в официальном пресс-релизе будущий "Периметр 2: Новая Земля" названа первой игрой серии, что дает повод надеяться на серьезность намерений 1С и KDV.

Поскольку второй "Периметр" оседлал фирменный движок Vista Engine, знакомый нам по Maelstrom, грех было бы не воспользоваться его возможностями по взаимодействию различных сред. Так что новый "Периметр" будет существенно отличаться от первого не только внешне, но и по игровой механике.

Судя по набору заявленных фич, KDV уверенно держит курс прочь от кранковской экзотичности, в то же время не торопясь вливаться в мутные воды мейнстрима. Что ж, поиск собственного пути - занятие более чем достойное. Главное, чтоб потом в проложенную колею не набилось три десятка подражателей с немытыми руками, а то в финансовом смысле получится обидно.

И все-таки она круглая!

Тем, кто помнит перипетии Исхода с земли под руководством Спиритов, сообщаю: они нашли-таки что искали. Исход в конце концов обрел



► Ядра теперь не связаны между собой, что в корне меняет схему экспансии



► Тем не менее, энергетический канал между Ядром и турелями обязателен для нормальной работы последних

Землю Обетованную, а Возврат вернулся на Старую Землю. И тех, и других ждало неприятное известие: они оказались в одном и том же месте. Таким образом, Цепь миров оказалась на самом деле Кольцом, а круглой была не только Земля, но и весь Спанж целиком. Ситуация, что и говорить, щекотливая. Это все равно, что оказаться на том свете и обнаружить, что ад и рай находятся в одном офисе, а архангел Гавриил прогуливается под руку с Вельзевулом, обсуждая новую партию прибывших душ. Как тут не разразиться священной войне? Нет, нет, непременно священной... все-таки речь идет об убеждениях, а не о какой-то там нефти.

Прощай, зерослой!

Технологии, как вы понимаете, не стоят на месте. Необходимость в зерослое в процессе добычи энергии отпала. Так что выравнивать грунт вам уже не придется. Этим будут заниматься Ядра, причем делать они это будут совсем не так, как раньше. Территориальные войны в "Периметр 2: Новая Земля" принимают совсем иной характер.

► Передовое Ядро поставлено в прибрежную зону. Через пару циклов осушения здесь можно будет капитально застраиваться



Теперь Возврат уходит под воду, а Исход остается на суше. Здания первой фракции на воздухе высыхают и разваливаются, а сооружения второй, попадая в воду, размокают и расплзаются по швам. Соответственно, каждая фракция, прежде чем что-то строить, должна подготовить почву (или акваторию). Для этого Ядра снабжены специальной функцией, которая отбирает определенную частьрабатываемой энергии на тераформинг ландшафта в некотором радиусе от генератора.

Посему про кавалерийские наскоки с захватом кусков чужой энергосистемы можно позабыть. Вражеские генераторы нам теперь не пригодятся, а прочую инфраструктуру вроде турелей, заводов и другой недвижимости необходимо забирать весьма осмотрительно, ибо на неподготовленной почве свежезахваченная постройка быстренько теряет хитпойнты и взрывается.

Есть еще одно существенное отличие от первого "Периметра". Генераторы теперь создаются в виде самоходных юнитов и теоретически могут уехать довольно далеко, прежде чем трансформируются в Ядра. На практике мизерный лайфбар и враждебное окружение не дают им далеко отойти от главной базы, но в принципе, если найти сухую дорожку (или подходящий ручеек) и проскочить

мимо вражеских патрулей, то можно поставить энергоблок со всеми вытекающими на сколь угодно далеком расстоянии от прочих Ядер.

В бой идут одни Легаты

Наконец-то Легаты, до сих пор отсиживавшиеся во фреймах, соизволили лично принять участие в боевых действиях. Нет, они не будут рассекать по полю битвы внутри мега-роботов, раскидывая противника одной левой. Легатам дана только "Десница" - специальный инструмент, позволяющий производить терраформинг в произвольном месте и так, как душе угодно. Как это будет согласоваться с новыми условиями жизни Ядер, пока не очень понятно, ведь очевиден же соблазн взять "Десницу" и пойти поиграть в куличики прямо в сердце вражеской базы, причем, если раньше этим занимались подземные юниты, которые можно было уничтожить, то теперь рытье канав под Ядрами противника доступно неубиваемой "Деснице". Успокаивает только то, что ручной терраформинг сжирает чертову уйму энергии и заряжать разрядившуюся "Десницу" приходится довольно долго.

Традиционные юниты никуда не делись, они все так же производятся сквадами по такому же жесткому лимиту: один завод - один сквад. Никуда не делась и функция трансформации юнитов, правда, теперь они не могут принимать практически любое обличие, а как обычные трансформеры имеют всего два состояния. Количества типов юнитов тоже пока минимально, практически реализовано по одному виду легких, средних и тяжелых юнитов с каждой стороны. Но это и понятно, игра находится на

► Поднять щит без специального здания теперь не разрешается



раннем этапе разработки и многое в ней еще изменится

Прикладная Спанж-археология

Третьим существенным нововведением являются пси-кристаллы. Эти артефакты разбросаны по игровым картам, причем они находятся на некоторой глубине и их нужно, впервые, найти, а, во-вторых, откопать. Найденные кристаллы можно вкладывать в развитие неких спецспособностей. Каких именно - пока не сообщается. По всей видимости, помощь этих кристаллов игрок будет приобретать специальные навыки вроде умений героев в Maelstrom.

Даже на сегодняшней стадии развития проекта видно, что сиквел будет очень здорово отличаться от первой части. Надо сказать, что шаг это

весьма рискованный. Все-таки сиквелы делаются для того, чтобы воспользоваться популярностью предыдущего продукта и в расчете на фанатов. Сможет ли второй "Периметр" привлечь опытных Легатов - вопрос открытый. Кроме того, проект на сегодня кажется слишком перегруженным фичами. Тут и "Десница", и пси-кристаллы, и явно антагонистическая схема территориальной борьбы. Насколько удачно все эти фрагменты притрутся друг к другу, сказать пока сложно, но то, что задачу KaDaVры себе придумали неординарную, - это факт. Посмотрим, как они справятся со всем этим.

H

► Юниты пока не блещут броской внешностью... но это пока...



► Клинч по-прежнему гораздо эффективнее юнитных средств борьбы.



Владимир ПУГАНОВ

RUSSKIE ARE COMING!

По-настоящему войны никому не нужна,
но многим нужна ненависть.

Макс Фриш

И счерпав реальные и фантастические конфликты в бесконечном количестве RTS, разработчики плавно переходят к войнам, которые могли бы произойти, но, по счастливому стечению обстоятельств, не попали на страницы исторических учебников. Теперь все больше проектов обращается к теме Холодной войны. И если в World in Conflict война между США и СССР разразилась в конце 80-х, то в Codename: Panzers - Cold War сценаристы решили не "тянуть резину" и "начали" столкновение Запада и Востока в 1949 году.

19 апреля 1949 года в небе над Берлином (над его южным районом Темпельхоф, где расположен международный аэропорт) столкнулись американский транспортный самолет и советский истребитель. В течение последующих двенадцати часов термин "Холодная война" утратил всякий смысл, так как на улицах Берлина снова зазвучали выстрелы и взрывы.

В первой части Codename: Panzers было три кампании: за Советский Союз, за союзников и за нацистов. В сиквеле разработчики из Stormregion осветили "подвиги" итальянцев в Африке, опять порадовали американских игроков миссиями за их соотечественников и показали, как партизанили югославские партизаны. И в первой, и во второй игре было по три кампании, что вполне нормально для современных RTS. Но в Cold War не стоит ждать чего-либо подобного - кампаний будет меньше. Нет, даже не две, как можно было бы предположить. Разработчики обещают 18 миссий одиночного режима - и угадайте, за кого? Правильно, за Запад, точнее за НАТО. Правда, в эти почти два десятка сражений войдет и три битвы, где

можно будет сыграть за СССР. Честно говоря, по сравнению с полноценной кампанией за фашистов из первых "Панцерс" подобная дискриминация совсем не понравится отечественному игроку. Нездоровая вырисовывается тенденция, памятая об отсутствии русской кампании и в World in Conflict.

Война - это престижно

Cold War следует последним веяниям RTS-моды: на каждой карте будут расположены ключевые точки, называющиеся prestige flags. Их захват пополнит наш запас prestige-очков, на которые и осуществляется "покупка" новых юнитов. Подкрепление не появляется из воздуха, а прибывает на поле боя вполне естественным путем: по дорогам (в том числе железным), а также на кораблях и вертолетах. Правда, совсем без строительства не обойдется - пехотные отряды смогут возводить простейшие сооружения разного характера. Например, медикам можно приказать соорудить палатку первой помощи, а рейнджерам - копать окопы. Параме-



тры отрядов пехоты могут изменяться в зависимости от прикрепленного к ней офицера. Пока не очень ясно, что именно зависит от выбранного командира, но "настройка" юнитов может дать неплохой простор для творчества.

Не изменяя кардинальным образом механику игры, Stormregion'овцы изменили ее внешность. Правда, тоже не кардинально. Третья версия доморощенного движка Gepard теперь не "краснеет" при словах vertex и шейдеры 3.0. Если говорить о технологиях Cold War, разработчики упомянули и про возможность разрушать и захватывать строения на карте. Не ясно, правда, зачем они об этом сказали, ведь все это присутствовало в их играх и раньше.

Первые две Codename: Panzers были вполне приличной "попсой". Красивой и не слишком сложной. Видимо, их судьбу повторит и Cold War, когда выйдет в начале будущего года. Как говорится, от World in Conflict подальше.

► В срочном порядке футбольное поле обустроено под американские нужды





По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО "1С". ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRAKN PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

РЕКЛАМА



Дмитрий РОММЕЛЬ
aka Rommel



Сырое ТЕСТо

Начнем с того, что, по большому счету, это не бета, а альфа. Притом урезанная до размеров кукей демки. Из трех цивилизаций представлена только одна - Western, развлечься позволено только скирмишем либо мультиплеером на одной из четырех



► Раш "атомами"

карт. Некоторые модели и большинство иконок отсутствуют как факт. Настройки сражения работают через раз. AI, несмотря на заявления о его гениальности, по интеллектуальному развитию ненамного превзошел пробковое дерево (в частности, дальше средневековья он не развивается - видимо, из принципа). Баги не то чтобы кишат кишмя, но демонстрировать публике "синий экран смерти" или просто зависать намертво, игрушка склонна. В общем, такого качества продукт надо демонстрировать только на закрытых презентациях под присмотром консультанта, а непускать в свободное плаванье...



Жанр
RTS
Издатель
Vivendi Games
Разработчик
Mad Doc Software
Дата выхода
Ноябрь 2007
Сайт
www.empireearth.com

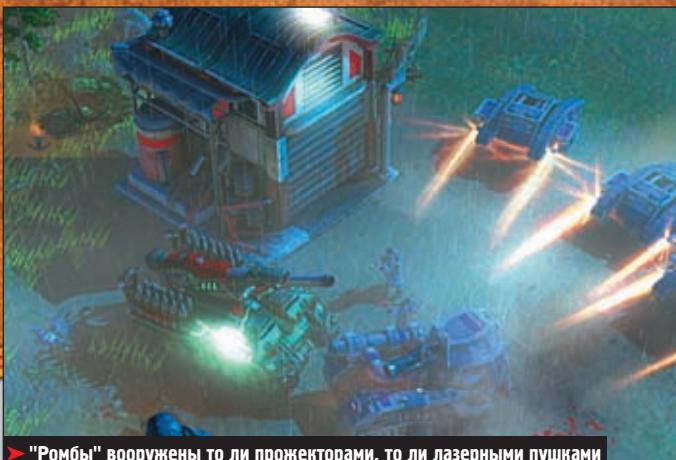
Лучше меньше да раньше
Распространенное заблуждение

Не успела высохнуть типографская краска на ЕЗ-шном превью по Empire Earth 3, как нам представилась возможность попробовать на зуб закрытую бета-версию этой стратегии. По старой памяти, предвкушая дегустацию почти готового блюда, нуждающегося только в отлове бегающих по нему багов, мы тут же похватали ножи и вилки... и, естественно, обломались. Вместо ожидаемого кондитерского изделия шеф-повар Mad Doc Software вынес с кухни нечто неопределившее, со всех сторон обрезанное и начисто лишенное изюма. "Господа дегустаторы, вы знали, на что шли..."

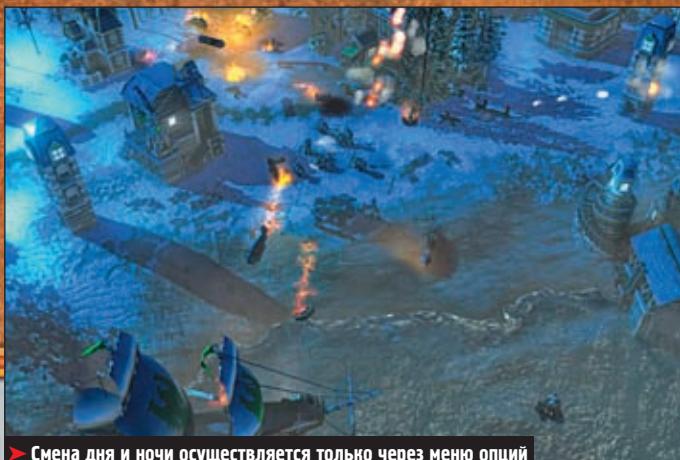
Адаптированное издание

Как и обещалось, экономическая система была упрощена - вплоть до того, что все природные ресурсы отныне объединены в один. Ключевым моментом является захват территории - карта поделена на районы, в каждом из которых можно возвести лишь одно центральное здание. Чем больше районов захвачено, тем больше центральных зданий и, соответственно, быстрее приток tech point'ов, необходимых для смены эпохи. Посему играть "от обороны" невозможно в принципе - кто застолбил полкарты, того и тапки.

Вообще, развитие от первобытно-общинного строя до технологий ближайшего будущего занимает не так много времени, и сам факт выхода на новую ступень развития уже не воспринимается как историческое событие. Просто еще один апгрейд, дающий доступ к новым юнитам. По сравнению со второй частью количество техноло-



► "Ромбы" вооружены то ли прожекторами, то ли лазерными пушками



► Смена дня и ночи осуществляется только через меню опций

тических эпох уменьшилось аж в три раза, при этом, чем дальше, тем беднее выбор войск - на финальном этапе развития придется довольствоваться одним видом пехоты против трех в начале игры. Да и особого качественного скачка не замечено - даже обогнав врага в развитии, раскатать его одним термоядерным чихом не получится. Пятою простейших копьеметателей уделяет робота-суперсолдата, гаубицы еле-еле способны продолбить средневековую крепость, а атомная бомба, даром, что жахает красиво, сносит у кучки жалких хижин в лучшем случае половину хитпойнтов. Кстати, при этом она бомба еще и запускается... легкой разведывательной машинки, похожей на багги из Halo. Которая тут считается супероружием и "геройским юнитом". В общем, баланс, который хоть и собирался переночевать где-то поблизости от ЕЕ3, все-таки пересилил себя и пошел дальше своей дорогой. А его именем в итоге назвали банальную уравниловку.

Схема контактов с другими цивилизациями пока что тоже не особо впечатляет. Да, в игре с участием трех и более участников можно заключать союзы и вести обмен ресурсами... только это уже лет десять как не тянет на ноу-хау. Еще на некоторых картах присутствуют нейтральные юниты - вроде как местное население. Предполагается, что для ук-

репления отношения с ними надо возводить на захваченной территории монументы своей нации, но до конца проверить эту фичу не удалось из-за привычки ЕЕ3 подвисать в момент постройки этих сооружений.

Про то, что многие "абилки" вроде вызова бомбардировочной авиации пока не работают, мы скромно промолчим. Да чего там, раз рекламированный режим глобальной кампании... правильно. Недоступен. Ну, а на нет, сами понимаете, и суда не полагается.

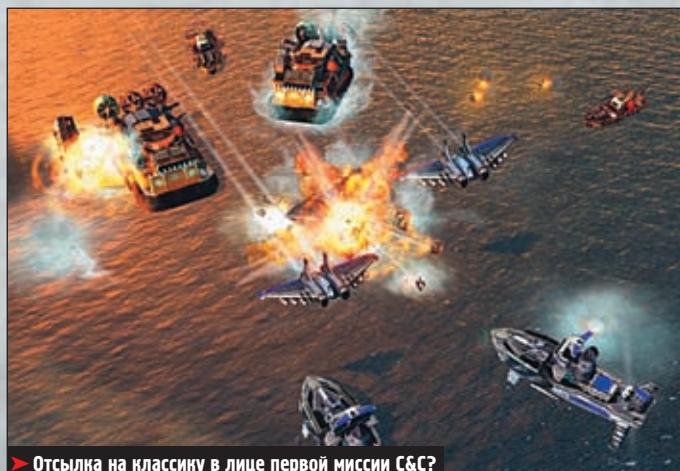
Нестрашная война

Графика, как ни странно, выглядит очень и очень недурно - сразу видно, что все усилия были вложены в первую очередь в отладку движка. Картинка практически не уступает грандам жанра (особенно хочется отметить весьма презентабельные спецэффекты), при этом, несмотря на сырость тестовой версии, ЕЕ3 умудряется почти не тормозить. Однако полностью насладиться происходящим мешает дизайн юнитов: тут у художников фантазия то впадала в спячку, то устремлялась в безбашенный полет к заоблачным вершинам. Если наличие в одной армии викингов, македонцев и практически эльфийских лучниц еще можно списать на то, что античную историю разработчики учили по фильмам "Троя" и "300", то дальше пойдет нечто совсем непотребное: в

кучу смещаются пушки и мушкетеры, автоматчики и системы залпового огня на деревянных тачках, "ромбы" Первой Мировой и клоны супермортиры Morser Karl (которая здесь скромно именуется гаубицей), вышеупомянутые багги с ядерными ракетами и гоблинские (если судить по озвучке) огнеметные танки... Понятно, что на историчность сериала Empire Earth никогда не претендовал, но в откровенный цирк его можно было бы и не превращать.

Обратно на кухню!

На основе вышесказанного может сложиться впечатление, что ЕЕ3 - игра халтурная. Нет, это не совсем так. Мы уверены, что к финальной-то версии большая часть вышеуказанных недоработок (по крайней мере, относящихся к балансу и стабильности) будет исправлена, и на выходе мы получим в худшем случае еще одного середняка. Но вот та сырья альфа, которую разработчики поспешили представить общественности, на полноценную игру никак не тянет. Так что поверить в то, что из этого полуфабриката к первым числам ноября получится что-то съедобное, могут только законченные оптимисты. Пусть уж лучше "сумасшедшие доктора" потратят на доработку еще два-три лишних месяца, но выпустят правильную Empire Earth 3.



► Отсылка на классику в лице первой миссии C&C?



► Не МАКС-2007, но тоже неплохо

СТУДЕНЧЕСКИЕ БУДНИ

Александр ВАСНЕВ

На прощание пожмем
Мы друг другу руки,
И покинет отчий дом
Мученик науки.

И. Иванов. "Во французской стороне"

В отличие от большинства малоизвестных, но амбициозных команд, NumLock Software свой Fallout уже сделала. И несмотря на то, что достоинства вышедшей пару лет назад Metalheart: Replicants Rampage были с лихвой скомпенсированы ее же недостатками, студия осталась на плаву. Более того, сейчас разработчики трудятся над новым проектом - симулятором студенческой жизни под названием Campus.

Если знакомство с оным ограничить лишь разглядыванием скриншотов, то может показаться, что мы имеем дело с очередным тайкуном, хотя на самом деле в этом мире игрушечных зданий и копошащихся человечков нас ждут совсем другие забавы. Пятеро персонажей на выбор, сюжет (один на всех), полторы сотни NPC, 50 квестов, несколько университетов и симсовский дух как нечто, связующее в одно целое список фич Campus'a.

Начинается игра с того, что выбранный нами герой, уже не абитуриент, но еще и не студент, чья сущность с лихвой описывается несколькими параметрами (типа "интеллект" и "выносливость"), прибывает в университет города Лондона, где, даже не успев добраться до деканата, вляпывается в серьезное испытание. Поиски пропавшего багажа - наше первое, но

далеко не последнее задание на пути к счастливому финалу. По ходу прохождения придется решить минимум две трети из тех самых 50 квестов, посещать лекции по различным предметам и много, очень много работать. То ли нам на поруки выдали полную сироту, то ли последнего еще не умершего с голода отпрysка скрупульного рыцаря, но факт остается фактом: за еду, питье и постель, как правило, придется платить кровно заработанными. Как правило - это потому что попить, в крайнем случае, можно и из фонтанчика, а переночевать - у друга. Но друга еще надо заиметь, а существование на подножном корму рано или поздно негативно отразится на параметрах персонажа. К тому же нас ожидают и другого рода траты - на авиабилеты (так как, например, оформленные в виде викторин экзамены по ряду дисциплин придется сдавать в университетах других стран) или некий полезный в хозяйст-

ве инвентарь (вроде велосипеда, увеличивающего скорость перемещения по локации).

Словом, несмотря на всю несерьезность внешнего вида Campus, суетиться здесь придется весьмалично, что, с одной стороны, хорошо. Если мы и заскучаем, то не сразу. Но с другой... Конечно, здорово, что в игре присутствует возможность прослушать курс лекций по биологии и заработать несколько баксов мытьем машин на стоянке, но все же не этим запоминаются славные университетские годы. Думаю, вы понимаете, о чем я. Вполне вероятно, что у сотрудников NumLock Software получится неплохой и, может быть, даже продуманный симулятор студенческих будней, но лично я хотел бы поиграть в симулятор студенческих выходных. А оных в Campus, увы, похоже, не наблюдается.

H



Сейчас обсудим происхождение видов



▶ Новинка сезона - карликовые пирамиды. Содержат



▶ Да, вы правильно угадали. В игре будет и нечто, отдаленно напоминающее МГУ, плюс полный набор стереотипов о российской жизни

В тылу



Братья по оружию



История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении
к знаменитой игре про великую войну.



Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.



Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта – самоходная гаубица Thor.



Расширенный мультиплер:
новые режимы, новые карты,
статистика.

Гнэл УНАНЯН



БАСТА, КАРАПУЗИКИ!

А в кипящих котлах бывших войн и смут
Столько пищи для маленьких наших мозгов...
Владимир Высоцкий

Всем немедленно пасть ниц и трепетать от восхищения, ибо случилось страшное. Тяжкая длань Total War простерлась над веком бесконечных войн и революций, веком парусников и мушкетов, над веком открытия и дележа новых земель, над неспокойным и смутным восемнадцатым веком. Тень великой серии легла на территории от нового Света до Индии, всевидящее око Creative Assembly обратилось к событиям, определившим лицо современной Европы. Пройдет еще около года, и мы погрузимся в пучину потрясений, в которые ввергло мир распространение пороха и пара.

На самом деле фанаты не первый год ожидали, когда же великая британская студия оставит античность и средневековье и обратится к более позднему историческому периоду. Этот переход требовал гораздо больше усилий, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что в начале восемнадцатого века боевые действия все еще опирались на вершины треугольника "копья-стрелы-конница", а всего через каких-то семьдесят-восьмидесят лет заточенные железки были выброшены в помойку, конница растеряла значительную часть своей грозной силы и только стрелки, овладевшие силой пороха и свинца, продолжали править бал на полях сражений. Способ ведения войн изменился в корне. На смену хитроумным построениям, родившимся еще в античности, пришли мобильные колонны, шеренги и каре мушкетеров. Городские укрепления потеряли значимость, и сражения переместились с крепостных стен

на поля, где можно было свободно разворачивать роты стрелков. Важнейшим навыком генералов стало

умение правильно выбрать позицию и дистанцию залпа. Все это изменяет основы игровой механики, необходимой для правильного отражения боевых действий.

Поднять паруса!

Однако же в первую очередь мы расскажем не о сухопутных сражениях, а о морских. В эпоху великих географических открытий и последовавшего за ними раздела земель войны из религиозных превратились в экономические. Люди больше не гибли за гроб Господень, они предпочитали

► Кастинг фильма "Хозяин морей" удалось пережить не всем





► - Боцман, почему у нас дырявые паруса?
- Это моль, сэр!

убивать друг друга за золото, чай, кофе, шелк и черный перец. В результате часть военных конфликтов переместилась из матушки-Европы за море. Естественно, что удержание контроля над морскими путями превратилось в одну из важнейших государственных задач.

Спуска на воду фанаты серии Total War ждали давно. Creative Assembly строила глазки, томно вздыхала и на вопрос "Ну когда уже?" пожимала плечами. Понять разработчиков можно. Смоделировать морские сражения, да еще и в эпоху господства линейных кораблей - это вам не фунт изюма. Тут ведь, помимо судов и экипажей, нужно правильно само море и влияние погоды рассчитать. Вода, в отличие от суши, - субстанция нестабильная. Честно говоря, за эту часть будущей игры особенно боязно. Оыта разработки морских сражений у Creative Assembly нет. Однако же, судя по тому, что все обнародованные на сегодня скриншоты так или иначе посвящены морской тематике, намерения у разработчиков самые серьезные. Спешно изготавливается новый движок, приспособленный к моделированию океанских просторов. Разрабатывается детальная модель разрушения кораблей. Уточняется баллистика ядер и схема распределения канониров по пушечным палубам. И все-таки позвольте нам усомниться в том, что все у них получится хорошо с первого раза. Пока не увидим своими глазами - не поверим.

Соответственно будущим театрам военных действий выбраны и действующие силы. Заявлено десять игребельных наций, среди которых пока упоминаются только Британия, Франция, Пруссия, Отоманская империя и Португалия. Понятно, однако, что без Испании, Голландии, Швеции, Аме-

рики и России никуда не денешься. Ибо все эти страны были самыми активными участниками событий, произошедших с 1700 года по 1800, а может быть, и в наполеоновские времена.

Товсы! Пли!

Забудьте о сверкающих доспехах и закованных в латы рыцарях. Шарики из свинца, разрывающие любую броню, послали в нокаут всю тактическую науку средневековья. Отныне вам придется учиться вовремя разворачивать колону в шеренгу и ждать удобного случая, чтобы метким залом выкосить набегающего противника прежде, чем его штыки разобьют ваш строй. Вам придется выучить, что каре может удержать конницу, но бессильно против пехотной шеренги. Вы поймете, что от удачного расположения артиллерии может зависеть исход всего сражения и что любое здание на поле боя является стратегическим объектом. Вы научитесь использовать пушки, переставшие быть осадными орудиями, для уничтожения живой силы и разрушения строя противника. Разработчики обещают, что ядра будут пролетать сквозь строй, оставляя в нем прореху, рикошетить от земли, пробивать стены домов, раня засевшего в них врага.

Одним словом, переучиваться всем нам придется капитально. Войны, которые собирается предложить нашему вниманию Creative Assembly, сильно отличаются от того, что мы до сих пор видели в играх серии Total War.

Весь мир у ваших ног

Помимо радикальных изменений в тактике, многое, конечно, изменится и на стратегической карте. Территория будущих военных действий - от Америки до Индии. Обещано, что все ап-

грейды городов будут отображаться на стратегической карте и что сама карта будет полностью анимирована. Естественно, перекроют систему дипломатии и торговли, которая серьезно потеснит религию в части влияния на игровой процесс. Очевидно, что значение осад также уменьшится, поскольку стены, при наличии артиллерии уже не спасают, а кроме того, все ценные объекты типа рудников, ферм и мануфактур находятся за пределами городов и теперь могут стать объектом агрессии.

Изменится также организация стратегической карты. Ранее она состояла из тайлов, размером с фигуруку, обозначающую армию, на которых могла находиться только одна армия. Теперь же и это ограничение предполагается снять.

Озвучены и некоторые изменения в микроменеджменте. Отныне вам не придется собирать армии в одном месте. Достаточно указать командующего и все отряды, производимые поблизости, будут стекаться к указанному генералу.

Надо сказать, что решение разработчиков так резко сменить тематику было весьма отважным. Количество трудностей, возникших перед Creative Assembly, вряд ли поддается счету. Поэтому давайте все вместе будем держать за них кулаки и надеяться, что и на этот раз Майк Симпсон и компания не подведут нас, преданных фанатов.

H



ГОСПОДЬ УЗНАЕТ СВОИХ

Не знаю, регистрируются ли в книге рекордов Гиннесса такие специфические достижения, но Paradox Interactive уже второй раз создают expansion pack к игре трехлетней давности. По счастью, качеству работы шведов столь высоко, а фанаты столь преданы, что ни одно из дополнений не воспринимается как слишком поздно появившееся.

Сами Crusader Kings были проектом очень необычным и для "парадоксов", и для игровой индустрии вообще. В СК моделировался не какой-то исторический период, подобно Europa Universalis или Victoria, а система общественных отношений - феодализм. Пусть не идеально, пусть с некоторыми ошибками, но лучшей имитации феодальных отношений просто нет. Отсутствие жестких исторических рельсов не мешало, а только давало возможность глубже погрузится в процесс. Кроме того, ну где еще вы можете убивать внуков?

Я честно могу сказать, что у меня нет претензий к СК на настоящий момент, разве что некоторые новшества, внесенные последним патчем, вроде дополнительных возможностей для бунта вассалов, не очень хорошо работают (ах да, еще хотелось бы иметь возможность жениться на владетельных феодалах женского пола). Однако многих раздражает отсутствие ограничений для перемещения армий по территории нейтральных государств - увы, в настоящее время нет информации, будут ли изменения в этой части.

Где они (изменения) точно будут, так это в части внешнего вида: слегка, и конечно, в лучшую сторону, изменится графика, а также улучшится довольно аскетичный (местами) интерфейс. В частности, появится приличная справочная база, в которой, например, можно будет разом оценить перспективы текущего правителя и, о чудо, которую можно будет использовать в качестве инструмента для сводничества. Нако-

нец-то для тяжкого труда по выведению Квизаца Хадерхахов в Crusader Kings появится штатная утилита, и, верю, нам не придется больше пользоваться всячими сторонними продуктами типа Bride Finder. Из аналогичных деталей отмечу напоминания о "важных событиях", появившиеся в Victoria: Revolutions, и с тех пор прочно прижившиеся в парадоксовских проектах.

Большие изменения коснутся персонажей, ибо именно вокруг них, а не земель или войн, и вертится все в СК. Совершенно новая система взаимоотношений между персонажами возможно даже полностью заменит прежнюю концепцию "лояльности". У каждого героя появятся друзья и враги, а это открывает поистине безграничные возможности по формированию заговоров, организации гражданских войн да и просто партий западников и славянофилов. Авторы всячески стремятся де-стабилизировать игровую ситуацию для того, чтобы она больше напоминала историческую правду, а то хитроумные игроки вон, из Пскова создают империи.

К тому же, вполне естественно, у персонажей появится масса новых ка-

Crusader Kings: Deus Vult

Андрей "Pirx" Алаев

К Crusader Kings, как и к другим играм от Paradox, можно будет возвращаться на протяжении следующих лет пяти.

И.Жилин. Рецензия на Crusader Kings. 2004 год

Жанр

Историческая стратегия

Издатель

Paradox Interactive, 1C, snowball.ru

Разработчик

Paradox Interactive

Дата выхода

Сентябрь 2007

Сайт

www.paradoxlplaza.com

чество и характеристики, а полной переработке подвергнется система воспитания детей. Теперь для этой цели написан ряд специальных событий (кстати, вообще число событий весьма возросло), и развиваться и увеличиваться навыки у детишек будут постепенно, как в жизни. И, как в жизни, на место трехлетнего правителя будет назначен регент. Регенты (опять-таки, как в жизни!) часто оказываются довольно подлыми людьми.

Крупные изменения, правда, пока неизвестного характера, ожидают религиозные войны. Во всяком случае, надо надеяться, что появление среди европейских государей шейха Богемии останется в прошлом. Ну и, напоследок, добавлен ряд принципиально новых концепций в геймплей. Новых, правда, лишь для СК - в Europa Universalis "стабильность" появилась в самой первой серии, а в "крестоносцах" дебютирует только сейчас.

Ну, я думаю, вполне достаточно для первого взгляда. Второй, и куда более пристальный, мы сможем бросить на Deus Vult совсем скоро. Бесценный опыт, который Paradox Interactive накопили за прошедшие три года, положенный на качественный фундамент оригинальной игры, дает основания уверенно предположить: прогноз долголетия, который дал Жилин в свое время, можно легко продлить еще на пять лет.

► У короля Англии большой собственный феод, не слишком сильные вассалы и легкие соперники на островах. Сказка!



► Новая система управления двором позволяет назначать советников с куда большим удобством



ОНИБЛЭЙД

www.oniblade.ru



"УМНЫЙ" ACTION ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА
В СТИЛЕ АНИМЕ!

ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ - СЕКСАПИЛЬНАЯ ДЕВУШКА
С ДЕМОНИЧЕСКИМИ СПОСОБНОСТЯМИ

РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ С ПРОКАЧИВАНИЕМ
МАГИЧЕСКИХ ЗАКЛИНИЙ И БОЕВЫХ ПРИЕМОВ

ОГРОМНАЯ ВСЕЛЕННАЯ И ДВА ПОИСТИННЕ
ЭПИЧЕСКИХ ФИНАЛА ИГРЫ



ВНОВЬ ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Владимир ВЕСЕЛОВ

Частенько, знакомясь с анонсом игры, имеющей в своем названии новый порядковый номер, задаешься вопросом, почему разработчики вместо новой игры не выпустили адд-он к предыдущей. Уж больно бледно выглядит список нововведений, дополнительных возможностей и прочих фишек. Но, бывает и наоборот (хотя и редко), когда список дополнений и расширений адд-она вполне тянет на полноценную новую игру.

Именно такую картину мы наблюдаем во втором дополнении к Galactic Civilization II. Кроме обычных в таких случаях дополнительных рас, новых технологий, новых кораблей и т.д., в игре будет фишка, способная сильно изменить весь геймплей.

Псковитяне, те же англичане - реция иная

Возьмем любую глобальную стратегию и посмотрим, чем в ней отличаются друг от друга расы или фракции. Если копать достаточно глубоко, то окажется, что практически ничем. Имеющиеся в "Цивилизации" уникальные юниты, уникальные постройки и т.д. не более чем красивые примочки, позволяющие той или иной расе на определенных этапах своего развития получать небольшие бонусы перед соперниками. Приверженность фракций к определенным формам правления вообще почти ничего не дает, поскольку все равно приходится вводить то государственное устройство, которое выгодно на данном этапе.

► Если внимательно присмотреться, можно заметить некоторые новшества в дизайне кораблей



Сейчас много говорят о распространении космического туризма. Оно конечно, туризм - прекрасное дело, но все хорошо в меру. Иэн Тихий

Синус, он и в Африке синус, в отличие от косинуса

Понятно, что фундаментальная наука должна быть единой. Так что ключевые открытия, приводящие к созданию гипердвигателей, лазеров и прочих мазеров придется делать всем расам. А вот прикладная наука в каждой цивилизации вполне может идти по своему уникальному пути.

Если взглянуть на нашу земную историю, можно увидеть, что, например, кочевым народам все, связанное с земледелием было малоинтересно. Точно так же, как оседлым земледельческим народам не нужны были знания по управлению большими массами животных при перемещении их на весьма значительные расстояния. И если бы кочевникам и земледельцам не приходилось постоянно контактировать друг с другом (а позднее и смешиваться), на нашей планете могли бы появиться две весьма отличных друг от друга цивилизации.

В подтверждение своих слов могу привести историю лошади. Для кочевников главным была мобильность, поэтому их лошади отличались неприхотливостью и высокими скоростными характеристиками. Оседлому же жителю торопиться некуда, да и для своего "двигателя" он имеет возможность запастись наиболее калорийные корма. Поэтому земледельческие лошади менее быстрые, более изнеженные, но зато куда более мощные.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

<http://store.gamenavigator.ru>

ЖУРНАЛЫ



Все номера Нави,
которые были, есть,
и будут есть.

ИГРЫ



Все жанры, которые были,
есть и будут...



- Квесты
- Стратегии
- Обучающие
- Гонки
- Action
- Симуляторы
- RPG
- Спорт
- Игры для детей
- Online
- Multimedia
- Logic
- Management
- Сборники



Мы принимаем заказы на все,
кроме статей



Теперь ты
можешь сделать
это на диване!



► Примерно так будет выглядеть новая игра на экране вашего компьютера. Если, конечно, он обладает достаточной мощностью

Возвращаемся на просторы Галактики. Понятно, что до изобретения межзвездных путешествий разным расам придется пройти достаточно длинный путь. И путь этот каждый пройдет в одиночку. Ну а если сюда добавить еще и разное происхождение (кого-то от обезьяны, а кого-то от коровы), понятно, что прикладная наука у каждой расы будет особенная.

А что у нас со временем?

Столь серьезное нововведение явно требует почти полной переработки всей игры. Во всяком случае отладка баланса может занять очень много времени. Поэтому не следует ожидать, что мы получим полноценную уникальную науку именно в Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor. Скорее всего разработчики просто хотят обкатать идею, поробовать, что из этого получиться, а в полном объеме применить ее в третьей части игры (работа над которой уже явно идет). Так что в рассматриваемом дополнении мы наверняка получим всего по несколько уникальных технологий и соответствующих им уникальных юнитов или построек.

Кроме того, возникает вопрос, а как будет обстоять дело с обменом технологиями и их воровством. Т.е. можно ли будет использовать что-то, что ваша цивилизация сама изобрести не в состоянии. Пока что руководитель игрового подразделения Stardock привел только один пример, позволяющий судить, как это будет. Например, технология Compulsory Labor позволяет Drengin Empire весьма эффективно использовать рабский труд. Для остальных же рас эта технология совершенно бесполезна, потому как создание рабских лагерей столь сильно ухудшает моральное состояние жителей планеты, что это съедает всю возможную выгоду.

Надо полагать, что и остальные уникальные технологии одной расы будут неприемлемы для остальных по каким-то моральным или чисто физиологическим причинам.

И кое-что по мелочам

Ясное дело, что введением уникальных технологий дело не ограничивается. Естественно, нас ожидает новая кампания - завершение эпической саги о "Темных Лордах". Будут в адд-оне и новые корабли, новое оружие, новые космические станции, новые постройки. Важным дополнением является специальный инструментарий для создания игроками собственных полномасштабных кампаний. Кстати, поскольку мощности компьютеров среднего игрока за истекшее время несколько подросли, в игру введен новый масштаб карты, именуемый "необъятный".

Ну и в конце скажу, чего в игре не будет - мультиплеера. Разработчики обещают его в третьей серии, да и то не наверняка.

Н

ВЛАСТЬ ГЕГЕМОНУ!

На Того Самого Александра они, конечно, не замахнулись. Но пульку они потревожить не боятся, благо что в одноименной книжке о нем сказано довольно мало. Тут уж фантазию можно по полной программе попользовать, что называется "разудись, плечо, размахнись, рука!". Хотя осторожности ради они все-таки решили ударить по реалистичности, ибо фанаты македонских фаланг буйства мыслей не оценят, и будут грозно бубнить под нос в кухнях и туалетах.

Империя ждет

Нам предстоит пройти нелегкий путь вместе с Филиппом, Александриным папой, от дохлого вождишки до императора чего-то-там-всего-и-вся. Это слегка вгоняет в ступор, ведь многим известно, что Филиппу досталось уже мощное государство, правда, ощущимо помятое вторжением врага. Но, как бы то ни было, цели в игре поставлены под стать вожаку: завоевать Грецию, поштурмовать в Азии и совсем немножко вторгнуться в Персию.

Занять игрока предполагается целой кучей кампаний на территории в более чем миллион квадратных километров. Разработчики клянутся, что у них в руках оказались настоящие спутниковые фотографии, оставшиеся, видимо, от последнего македонского спутника, который продержался до сих пор с момента прилета инопланетян пару тысяч лет назад. Также они говорят, что чуть ли

не каждый километр этой местности будет воссоздан максимально аутентично. Ха!

Батальоны просят пожрать

Предполагается, что игровой мир будут населять более двадцати наций, с которыми придется уживаться, если уж тебе так сильно захотелось быть королем. Но, дипломатия дипломатией, а все же во главу угла поставлена именно война.

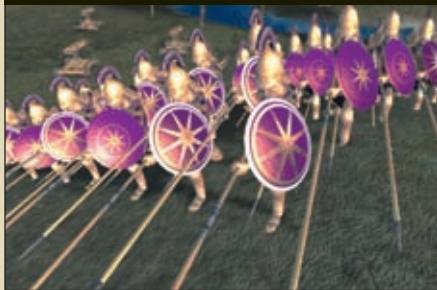
Вам придется практически заново изобретать те хитрые ходы, которые и сделали Филиппа действительно великим полководцем. Подразумевается, что, как и в любом классическом варгейме, игроку будут доступны толпы разнообразных солдат, подкрепления во время боя и новые территории, разумеется, со всеми вытекающими последствиями.

Помимо непосредственно боевых действий, вам, как и любому полководцу, придется заниматься непривычными вещами, дабы поддерживать высокий боевой дух своей армии. Его надо

Махмуд

Жанр
Варгейм
Издатель
LDA Games
Разработчик
Longbow Digital Arts
Дата выхода
2007
Сайт
downloads.ldastore.com/hegemony

► Те, кому шампуром сегодня не досталось, стоят сзади и, злобно ухмыляясь, выбирают булыжники покрупнее



будет в полном смысле этого слова держать под контролем, вовремя доставляя армии обозы с едой и прочими необходимыми в походе вещами. Не накормили солдат - не будет армии. Не будет армии - сынку придется хлебать дешевую похлебку и пасти коз.

Неполигональный Филипп

Скриншоты игры выглядят крайне неубедительно. Конечно, тысячные толпы марширующих военных не особо располагают к многогранному пиршеству, но поработать-то можно было бы. Примитивнейшая графика - не самый лучший способ привлечь народ. Хотя, вон, этот народ и в картонные солдатики играет, и ничего, живет. Остается пока уповать на хотя бы небольшое улучшение картинки, или же на гениальный геймплей, которого, впрочем, уже лет сто видать не было.

H

► Против фаланги не попрешь. А те, кто попытался, рвут цветочки в чертогах небесных



► Сколько македонцев нужно, чтобы станцевать "Сиртаки" вокруг горы? Филипп этого так и не узнал, ему не хватило буквально сотни тысяч



► Это Спарта! Вне всяких сомнений



похождения

Бравого
солдата
Швейка

Швейка

- Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
- Искрометные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
- Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
- Новый взгляд на приключения знаменитого героя



Дмитрий РОММЕЛЬ
aka Rommel

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Los Angeles
Дата выхода	I квартал 2008
Сайт	www.commandandconquer.com

КЕЙН СЕРДИТСЯ

Будущее - это я.
Кейн

В том, что третья часть тибериумной эпопеи обзаведется аддоном, никто особенно и не сомневался. По традиции ожидалось, что это будет проект уровня старых вестуводских добавок: пакет новых юнитов, куча кампания и видеоролики с двумя актерами. Из голов господ ожидающих как-то вылетело, что EA собирается выжимать из бренда все до последнего цента и не пожалеет усилий для создания кое-чего необыкновенного... И тем не менее, у EA получилось.

Вчера, сегодня, завтра

Здраво рассудив, что Nod пользуется в народе большей любовью, чем GDI и пришельцы вместе взятые, EA окончательно утвердило центральную роль Кейна и его последователей в происходящем. Действие *Kane's Wrath* начнется в период между *Tiberian Sun* и *C&C3*: мы станем свидетелями (точнее, активными участниками) возрождения Братства. Возможно, по ходу дела выяснятся неизвестные доселе подробности о героях TS, ранее считавшихся пропавшими без вести.

Не надейтесь, впрочем, что дело ограничится лишь таким своеобразным приквелом: это лишь только первая глава из трех запланированных. Дальше мы вновь перенесемся на поля сражений Третьей тибериумной, а потом - в недалекое будущее, чтобы полюбоваться на полномасштабное вторжение инопланетян (как известно, их атака на

Землю в *C&C3* была лишь "пробным шаром") и воочию узреть долгожданное завершение многолетних трудов Кейна. Также обещается раскрытие новых секретов Тацитуса (инопланетного артефакта, в котором зашифрована информация о тибериуме и расе Скрин), и ответы "на вопросы, возникшие в прошлой серии".

Разумеется, сюжет будет подан через традиционные FMV-ролики, в которых (сюрприз!) мы снова увидим лысину и бородку Джо Кукана. Впрочем, вряд ли голливудские звезды из *C&C3* составят ему компанию - бюджет у проекта уже не тот. Но поклонникам TS, кто спорит, очень хотелось бы снова увидеть на экране хотя бы генерала Славика, раз уж речь пойдет о событии-



► Похоже, киборги глуховаты: звуковые импульсы не производят на них видимого эффекта



► Как и раньше, "мамонты" - универсальное средство по разрушению баланса



► Битва за кочан тибериума рекордных размеров

ях минувших дней. Кто знает, вдруг EA и правда вновь решит выписать из Голливуда прозябающего без звездных ролей Фрэнка Загарино?

Что же касается геймплея, то здесь не обошлось без неожиданностей. Долой линейность, да здравствует свобода выбора! Да-да, вы угадали, вслед за Dark Crusade, Battle for Middle Earth и иже с ними "ЦэЦэ" обзавелся полноценным глобальным режимом. Статистическая карта разбита на районы, которые можно покорять в произвольном порядке. В промежутке между боями игроку предстоит заниматься укреплением захваченной территории и созданием "личной гвардии", которая будет сопровождать его на протяжении всей кампании... Представители EA утверждают, что это не просто веяние моды, а чуть ли не прорыв в жанре, но мы, как всегда, предпочитаем не доверять, а проверять.

Старая песня на новый лад

Хотя стилистика C&C3, практически буквально воссозданная на основе первой части, прилась по вкусу ветеранам, у игроков помоложе она вызвала бурю протеста: где, где достижения прогресса из Tiberian Sun, почему вместе механидов мы снова созерцаем убогие танчики? Что ж, народный глас не остался без внимания: по словам Майка Верду (исполнительного продюсера KW и вице-президента EA Los Angeles), основной упор в KW сделан на воссоздание атмосферы "ТибСана". Кейн будет снова щеголять в старом костюме, у GDI вновь появится техника на воздушной подушке, в распоряжение Братства вернутся киборги... При этом, естественно, все старые юниты подвернутся качественной переработке (к примеру, кибернетических солдат позволят оснастить миниатюрными EMP-пушками, а легендарная нодовская артиллерия получит возможность переходить в режим невидимости). Компанию им составят не менее примечательные новички. Особенно хочется отметить бронетранспортер Reckoner, в "разложенном" виде превращающийся в бун-

кер: наконец-то у Нод появится достойное средство защиты хлипких солдатиков. GDI, впрочем, обзавелась еще более крутой игрушкой: вертолетом Hammerhead, который не только может задать перца наземным юнитам, но и способен перевозить до одного отряда пехоты (по сути, перед нами воздушный вариант APC). Также у янки появится Slingshot - мобильная система ПВО для противодействия нодовским бомбардировщикам, и Shatterer - очередная реинкарнация Sonic Tank из старой добродой Dune 2. Пришельцы тоже не останутся без сладкого: в частности, речь идет о Mechapede, огромной "сороконожке", которую можно будет сбивать из нескольких юнитов.

Трижды три

Вопреки слухам, никакой четвертой расы в KW не ожидается: мутанты так и останутся в лучшем случае "на подтанцовках". Зато каждая сторона разделится на три фракции с фирменными юнитами и апгрейдами. Подробности пока неизвестны, но в показанных публике роликах можно было различить новую вариацию нодовских киборгов (с лазерным оружием), сражающихся против нодовских же химбойцов. Естественно, в финальном варианте различий между фракциями будет гораздо больше: разработчики говорят чуть ли не о девяти уникальных сторонах на основе имеющихся трех.

Само по себе подобное нововведение не тянет на революцию (вспомните хотя бы Generals: Zero Hour), но хочется верить, что фишку с фракциями хотя бы органично вплетут в сюжет. Это не только добавило бы нелинейности кампаниям, но и стало закономерным развитием заложенных в первой части разногласий между ключевыми персонажами. Последователи

Киллиан против верных Кейну солдат Аджая, и все вместе - против новой инкарнации КАБАЛы? Было бы замечательно.

Да, и еще отдельной строкой заявляется, что в Xbox-версии интерфейс будет наконец-то переработан под геймпад. Вам это интересно? Вот и мы считаем, что мышь онли энд форева.

Еще не финал

EA пристально следит за развитием жанра и не стесняется делать свой аддон с оглядкой на лучшие творения конкурентов. Приятно, что вместо очередной чайной ложечки нас ждет нечто, по размаху мало уступающее Dark Crusade, а по сюжетным наворотам грозящее сравняться с Forces of Corruption. Мы искренне надеемся, что к этому еще будет прилагаться стратегическая глубина близзардовских дополнений. Правда, без фирменного духа C&C этому гибриду все равно не жить, но тут особых причин для беспокойства нет: дядьки из EA уже наглядно доказали, что дело покойной Westwood в надежных руках.

P.S. Если C&C3 можно считать ремейком первой серии, а KW, судя по всему, будет своеобразной реинкарнацией Tiberian Sun, то, если продолжить логическую цепочку, вывод напрашивается только один: следующим проектом Electronic Arts станет Red Alert 3. Фор Маза Раша!



► Уж не скриновский ли кораблик препарируют в здании слева?

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ НАПОЛЕОНЫ

Не люблю излишне сложные проекты. Не те, что сложны сами по себе, и даже не те, что требуют ознакомления с 300-страничными мануалами. А те, где усложнение достигается искусственным путем: игроку просто не объясняется, какими же возможностями он обладает.

Возьмем, к примеру, тот же Sword of the Stars. К игровой механике претензий нет: четыре расы, каждая со своим способом передвижения по стратегической карте, привычные и не слишком удобные тактические бои, немного не-привычное, но весьма внятное древо технологий... И то, что казавшиеся незначительными различия в межзвездных движках приводят к позиционной войне чуть ли не шахматной сложности, а рандомный набор доступных технологий порождает великолепные тактические гамбиты – вся эта глубина геймплея, конечно же, похвальна. Но когда критически важная информация о звездной империи оказывается заживо похороненной в дебрях интерфейса, когда игровую механику вычисляешь не с помощью всплывающих подсказок, а, как за правский гарусник, гадая по отсутствующим внутренностям купленной в магазине курице-гриль, тогда-то и понимаешь, что сложность игрового процесса – штука далеко не всегда похвальная.

Зачем собаке пятая нога

Свежий адд-он – такой же волк в овечьей шкуре. Казалось бы, ну появилась в игре пятая раса. Ну, со своим методом перемещения между звездами. Кстати, новобранцы Zuul во многом похожи на Землян – обе расы используют для перелетов подпространственные тунNELи, только если терраны предпочтут передвигаться по естественным межзвездным разломам, то Zuul сами пробивают себе дорогу в произвольном направлении.



▶ Ну вот, хиты кончатся, сейчас корабль рванет

АК



При чем тут слон?
Космостратег

6.2

Рейтинг
ADD-ON
Рейтинг оригинальной игры

Жанр

RTS/TBS

Издатель

Lighthouse Interactive

Разработчик

Kerberos Productions

Рекомендуется

Pentium 4 2 ГГц, 512 МБ RAM,
видеокарта 128 МБ

Количество дисков

1 CD

Сайт

bornofblood.swordofthestars.com

Рейтинг

ADD-ON

Рейтинг оригинальной игры

Точно так же, на ощупь, приходится осваивать и новую систему дипломатии. Возможность наряду с привычными "давай дружить", "дай денег" и "иду на вы" просто послать врага по матушке – это, конечно, здорово. Только вот побудить компьютерного игрока к внятному диалогу удается очень редко. Изящному слогу дипломатической переписки оппоненты предпочитают грубые, но действенные рейлганы. Да и обновленный графический интерфейс почему-то не спешит явным образом проинформировать о желаниях соседей пообщаться. Впрочем, о многих других важных событиях тоже приходится только догадываться. О том, что ученые уже ходов 10 не заняты полезной работой, узнать можно, лишь посмотрев на диаграмму распределения бюджета. Не правда ли – хардкорный подход?

Вот так и вся игра – вроде интересна, но играть в нее смогут только очень фанатичные люди. Фанатичные отнюдь не только в любви к космостратегиям, но также и в убивании собственного времени на методомтыковые поиски нюансов игровой механики. Потому как от разработчиков помощи в этом деле ждать не приходится...



▶ Череп вместо капитанского мостика это, как минимум, оригинально



Александр BACHEV

Как достать студента: Переполох в общаге

Жанр	Тактика выживания в общаге
Издатель	Buka
Разработчик	Astar
Рекомендуется	Pentium III 800 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.buka.ru

Рейтинг

4.5

Как достать студента? Да практически так же, как и соседа из известной серии игрушек. В наличии имеется энное число комнат да возможность организовать несколько пакостей, которые подозрительно похожий на ботаника главный герой устраивает соседу по общаге. Пакости, надо сказать, порой довольно жестокие, и если замену куска мыла на гладкий камень еще можно воспринимать, как безобидную шутку, то добавление канцелярских кнопок в паек ничего не подозревающего сообщажника уже попахивает уголовщиной. Разумеется, устраивая такого рода подлянки, попадаться на глаза весьма физкультурного вида соседу также



рискованно, как и дразнить Николая Валуева. Расправа будет быстрой и весьма болезненной.

"Как достать студента" - классический клон, и от последней на сегодняшний день, третьей части "Как достать соседа" он отличается лишь слегка улучшенной графикой да отсутствием пиксельхантинга. Но при этом так же умело вгоняет в скуку после первого часа знакомства.

гивает шикарный бойфренд. Девушка генерится путем выбора из трех возможных цветов волос, имени, фамилии, знака зодиака и одной-единственной футболки.

Родителей этой бедняжки подбить не приходится. Персонаж "папа" по дефолту сидит на диване в гостиной, а "мама" тусуется в саду, хотя иногда убегает в торговый центр. Родители находятся в ссоре, но тщательно это скрывают. Оно и славно, героине и так есть чем заняться. Совсем недавно она встретила "парня мечты" (его тоже придется генерить) и старается досужаться до его сердца. Разобраться в мужской психологии героине помогают психологические тесты из женских журналов. Выбрав варианты ответов "мальчики тоже иногда плачут" и "дарить цветы им не нужно", вы узнаете, что разбираетесь в парнях на все сто процентов.

Помимо прочего, в личностный мир девушки вмешивается женщина, которая часто гуляет рядом со входом на локацию "парк" и заявляет, что богатый жизненный опыт подсказывает никогда не говорить "никогда". После этого высказывания в парк заходить страшновато, но на деле все оказывается не так плохо: там всего-навсего начинаются мини-игры.



Анна ЩЕГЛОВА

Miss Popularity

Жанр	Симсы
Издатель	ValuSoft
Разработчик	ValuSoft
Рекомендуется	Pentium III 600 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.valusoft.com

Рейтинг

2.7

Если у вас есть дочка или сыночек, и вы мечтаете, чтобы они выбросили дебилами, обязательно купите им эту игру. В Miss Popularity вы отдаетесь за среднестатистическую западную школьницу, которой в жизни светит много-много счастья и подми-



► Это не гипертрофированный отросток у нее на руке, это ложка

Гнэл
УНАНЯН

8.5

Жанр	TBS
Издатель	1С
Разработчик	Ino-Co
Рекомендуется	Pentium 4 2,0 ГГц, 1 ГБ RAM, видеокарта 256 МБ
Количество дисков	1 DVD
Сайт	kv.games.1c.ru
Рейтинг	Игровой интерес 9x0.40 Графика 8x0.20 Звук и музыка 8x0.10 Оригинальность 8x0.20 Ценность для жанра 9x0.10

ШЕСТИГРАННАЯ СКАЗКА

А мечник просто разрубался
Орочья прибаутка

Xороший варгейм чем-то похож на кубик Рубика. Сначала посмотришь на него и кажется, что все довольно просто. Шесть цветов, по девять квадратиков на каждый, три степени свободы, крути - не хочу. Броде бы все понятно. Кажется, что собрать головоломку проще пареной репы.

Одну сторону действительно очень просто собрать, даже две можно набрать достаточно быстро. Однако желающие пойти дальше сталкиваются с тем, что потребность в сером веществе растет в геометрической прогрессии. Ну а уж совместить цвета на всех шести сторонах, да еще и за ограниченное время - это уже задача для избранных.

Вот так и "Кодекс войны" поначалу кажется незамысловатой забавой, которая весьма благодушна к тем, кто выбрал легкий уровень сложности и не стремится уложиться в "золотой" лимит ходов. Но по мере того, как твои амбиции растут, игровая механика "Кодекса" обнаруживает недюжинные мускулы и в один прекрасный момент может оказаться так, что ты уже лежишь на лопатках, а юниты противника доедают остатки твоей армии.

Красное против зеленого (с примесью черного)

Сюжет "Кодекса войны" хрестоматиен. Все те же орки против все тех же людей. У людей, конечно, междоусобица, орков, естественно, тайно подначивают... впрочем, не будем раскрывать все сюжетные коллизии, тем более что они не так просты, как кажется. Обратимся лучше к тому, как подан сюжет. Ролики на движке хоть и не блещут изяществом, зато сделаны с душой. Персонажи, даже те, которые поначалу кажутся отрицательными, не намалеваны черной и белой

красками, а выписаны в деталях. Сносные диалоги, очень недурственная озвучка - все это только добавляет очарования "Кодексу войны", кото-

рый по атмосферности запросто делает тех же "Героев". Приятно, что в варгейме сюжет и характеры героев не проходят мелким шрифтом на заднем плане, а активно используются в процессе погружения игрока во вселенную, где тучи незаметно сгущаются над всеми без исключения расами.

Первые две кампании, за людей и за орков, вращаются вокруг одних и тех же событий, но по совершенно разным орбитам, повествуя, как набирающая силу Орда и погрязшее в разногласиях Королевство совершенно разными путями движутся к одной точке, где судьбы всех действующих лиц свяжутся в узел. Ну а третья



► Без надежного прикрытия с воздуха в серьезном сражении делать нечего



► Местный аналог самоходки. Очень серьезная штука, особенно при осадах



► За деревенской оградой даже простые крестьяне могут противостоять алебардистам

кампания, до поры до времени закрытая, это уже совсем другая история.

Структура кампании помиссионная. Внутри каждой миссии имеется главное задание и несколько второстепенных. Призом за выполнение неосновных задач является либо артефакт, либо приличная порция экспы. Кроме того, на каждую миссию отпущено три лимита ходов: золотой, серебряный и бронзовый. Если уложиться в золотую квоту, то по итогам миссии игрок получает, помимо денег, новый юнит и артефакт, наградой за серебряную победу будет только юнит и золото, ну а бронзовый приз принесет вам лишь немного золота.

В связи с такой системой вознаграждения вырисовывается совершенно определенная стратегия прохождения. Поначалу, когда юниты еще низкоуровневые, имеет смысл торопиться, жертвуя личным составом, чтобы получать артефакты и больше средств на закупку армии. Когда же

юниты обрастут перками и уровневыми бонусами, поспешность уже ни к чему. На исходе кампании следует бречь войска, а источником артефактов сделать дополнительные задания. Кроме того, затяжные бои – это лишняя экспа, которая очень пригодится в прокачке основных юнитов.

Болты и гайки

Тактическая часть "Кодекса войны" настолько близка к идеалу, насколько это возможно в рамках выбранной игровой модели. Синдром "ну вот пройду еще одну миссию – и спать" возникает практически сразу. Виной тому классическая варгеймовая механика, завязанная на стандартный набор характеристик (атака, защита, скорость и обзор) и массу всяких модификаторов, завязанных как на тип ландшафта и артефактов, так и на большое количество перков, получаемых юнитами по мере роста в уровнях. Причем перки могут влиять

не только на характеристики непосредственно юнита, но и изменять влияние типа местности или обстоятельств сражения. Так практически все легкие юниты способны приобрести преимущество при движении и сражении в лесу или на холмах. Тяжелые же юниты рано или поздно получают бонусы к атаке и способность игнорировать броню противника. Кроме того, чрезвычайно развита ветвь перков, влияющих на проходимость юнитов по конкретному виду местности.

Структура армий у людей и орков неодинакова. В Орде наблюдается четкое расовое деление. Гоблинам отведена роль стрелков, разведчиков и мобильной пехоты на подхвате. Орки же, начиная с базового наступательного юнита, развиваются в трех направлениях: бронированных пехотинцев, пеших же берсерков и тяжелой конницы. Отдельно стоят тролли, осадные машины и летающие юниты,

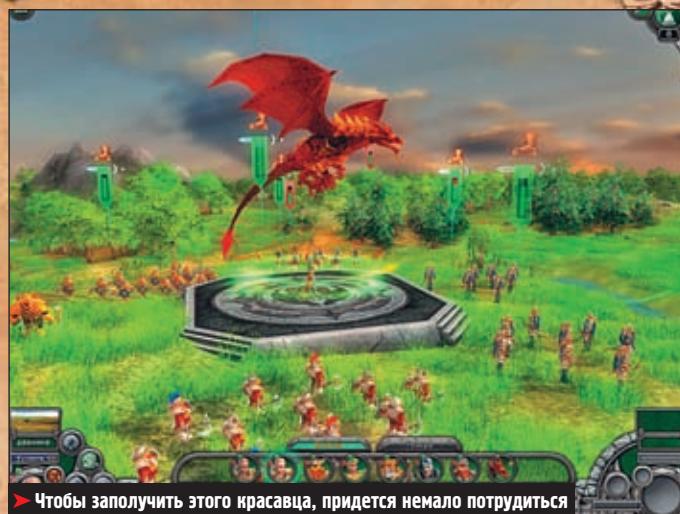


► Лучники на холмах надежно прикрывают деревушку





► Герой десятого уровня не по зубам даже отборной коннице



► Чтобы заполучить этого красавца, придется немало потрудиться

являющиеся, по сути, войсками специального назначения.

У людей несколько иная организация. У обычного крестьянина имеется огромный выбор. Он может податься в скауты, стать стрелком и далее специализироваться в луках либо в арбалетах, а может пойти в пехоту и до служиться до гвардейца, а может быть, и до рыцаря. Кавалерия людей стоит особняком и разделена на паладинов и избранных рыцарей.

Таким образом, Орда склонна атаковать плотным пешим строем, накатываясь волной на боевые порядки противника. Поэтому орочьему командиру необходимо все время заботиться об удержании строя и обучении юнитов эффективному движению по разным типам местности, чтобы переправа через реку или лесной массив не превратились в серьезное препятствие на пути наступающих войск.

Люди опираются на хорошую защиту и кинжалные кавалерийские выпады с флангов. Основой человеческой тактики является стрелковая и авиационная поддержка пехоты, умелое использование свойств местности и маневрирование конницей и скаутами.

► А вот и наш старый знакомец. Снова ведет себя неприлично



Даже герои обеих рас явно демонстрируют направленность каждой из них. У людей тройка персонажей состоит из файтера и двух кастеров, причем один из них с серьезным уклоном в медицину. У орков же два откровенных громилы, один из которых явно ориентирован на атаку, и шаман, предельно далекий от пацифизма.

При каждом левелапе игроку предлагается на выбор один из трех перков, каждый из которых может существенно повлиять на свойства юнита. Уровню к третьему-четвертому катапульта имеет шанс обзавестись невидимостью, а тяжелые конники могут научиться лихо переправляться через реки и двигаться по лесам без потери скорости. Так что два одинаковых с виду юнита частенько серьезно отличаются друг от друга. К счастью, разработчики позволяют переименовывать юниты, поэтому вы всегда сможете отличить спецов по захвату городов от истребителей кавалерии, не заглядывая в экран статистики.

При всей этой несимметричности баланс сторон выдержан довольно хорошо. Есть только один серьезный прокол, это разведчики. Этот тип

юнитов серьезно выбивается из общей системы благодаря комбинации двух свойств. Скауты, во-первых, всегда контратакуют первыми, а, во-вторых, могут отвечать на произвольное количество атак в течение одного хода. В результате нападать на прокачанных разведчиков довольно проблематично. Каждого агрессора они встречают чувствительным ударом, ослабляя его атакующую силу. За один тур про-двинутые разведчики могут вывести из строя столько вражеских юнитов, сколько их атаковало. По сути дела, скаутам страшны только лучники, маги и осадные орудия, способные атаковать, не входя в непосредственный контакт. В совокупности с другими перками разведчиков, типа невидимости, способности расходовать очки движения постепенно, ослабляющими удара или существенных бонусов в лесу, эта особенность скаутов делает их практически неубиваемыми. В самом крайнем случае они просто отходят в панике, а поскольку у них приличный запас хода, догнать их не всегда возможно. В принципе, простое ограничение количества контратак для разведчиков могло бы решить проблему. Будем надеяться, что разработчики придут к этой простой мысли уже к первому патчу.

Значение "Кодекса войны" для возрождения гексагональников

трудно переоценить. В случае успеха, а проект наверняка будет успешным, мы получим хороший шанс вернуть популярность изрядно подзабытого жанра пошаговой стратегии. Согласитесь, что в эпоху быстротечных RTS неплохо бы вспомнить о пошаговой гексагональной игровой механике, являющейся по сути своей глубокой модификацией шахматных правил. Право же иногда полезно добавить в бесконечное движение хоть немного смысла. **H**

SIMULATION

ЛЮДЕЙ МНОГО, А ЧЕЛОВЕКА НЕТ

Александр
ВАСНЕВ



Несколько лет назад мне удалось пообщаться с организатором визита в Москву команды Renault ("Формула 1"). Во время той беседы я с удивлением узнал, что молодое поколение гонщиков чуть ли не в обязательном порядке учат не только водить, но и говорить. Не говорить вообще, а говорить исключительно "правильные" вещи. И если раньше, во времена Алези и Бергера пилоты вполне могли отпустить нестандартный комментарий, остро пошутиТЬ, словом, по возможности старались не прятаться в боксах дежурных фраз, то гонщики нового поколения из этих самых боксов практически не вылезают. Во всяком случае, так дело обстояло несколько лет назад.

К сожалению, подобная ситуация отчасти характерна и для индустрии компьютерных игр. По правде сказать, проблема общения разработчиков с прессой существовала с самого момента зарождения индустрии, поскольку далеко не каждому человеку удается сочетать качества отличного дизайнера и рассказчика в той же степени, что и Levelord'y. И возможно, именно поэтому сейчас при общении со многими компаниями в цепочке "разработчик - PR-менеджер - журналист" место разработчика занимает продюсер, который, помимо прочего, в идеале должен уметь рассказать то, что хотят знать о проекте игроки и притом сделать это максимально ярко, чтобы этих игроков заинтересовать. Но это в идеале, а на практике встречается большая закавыка. Появление продюсера было обусловлено еще и тем, что такой человек не только знает, что нужно говорить, но и что можно. И вот тут начинаются проблемы, поскольку частенько для продюсера становится определяющим правилом "что не разрешено, то запрещено", даже когда речь идет о его личных пристрастиях. Доходит до смешного. Например, человек, несколько лет работающий над серией Need for Speed, начинает увиливать от ответа на вопрос, кто из девушек в трех последних NFS нравится ему больше всего.

Показательен еще один пример. Если вы уже прочитали (а вы уже

прочитали, ведь так?) интервью с Майком Кэпсом, то знаете его мнение об удобстве той или иной платформы с точки зрения разработчика. Майк ответил честно, без всяких уверток. На то он и президент. Впрочем, возможно отчасти поэтому Майк и стал президентом, что привык иметь свое мнение и не вспоминать о политкорректных формулировках по поводу и без. Я же помню, как этот вопрос был задан продюсеру одного многообещающего шутера. И вы знаете, было несколько странно слышать "Как сотрудник компании, которая разрабатывает игры для всех платформ, я не могу вам ответить". Тут проблема даже не столько в ценности конкретно этого вопроса, а в том, что подобные "табу" в общении встречаются весьма часто. И ведь никто не просит делать скандальные заявления в стиле Дэвида Линча, который недавно на вопрос "Что вы думаете о продактплейсменте?" ответил коротко и ясно: "Это полный "буллит" (хотя от таких комментариев мы тоже не откажемся). Нет, просто скажи, героиня какого NFS тебе нравится больше! Это, что, секретная информация? Это, что, повлияет на продажи? Надо же понимать, что, подготавливая интервью, мы не хотим услышать от представителя компании устное изложение пяти последних пресс-релизов. Ведь, в конце-то концов, хочется увидеть в собеседнике личность, пообщаться с которой было бы интересно и нашим читателям (а что такое интервью, как не форма общения?). А личностей-то в нашей индустрии, оказывается, не так и много.



- [Полный привод 2: Hummer ►](#)
- [Дальний свет ►](#)
- [MotoGP 07 ►](#)
- [RACE 07 ►](#)
- [Voltage ►](#)
- [Дальнобойщики 3 ►](#)
- [Madden NFL 2008 ►](#)
- [Tiger Woods PGA Tour 08 ►](#)



► Дальний свет. Так чистенько, пожалуй, у нас еще нигде и никогда не было



► Полный привод 2. Бездорожье в стиле канти

Александр РАЙ

Дальний свет

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	CR Team
Дата релиза	2008
Сайт	headlight.criminalrussia.ru

Чуток погреметь на широкой сцене отечественного игростроя команда CR Team уже успела. Некоторые из наших читателей могли слышать о разработке невероятного по масштабам (и, кстати, платного) мода для GTA: SA под названием Criminal Russia. И хотя мод этот пока еще не выпущен (релиз планируется на конец 2007 года), девелоперы посчитали, что достаточно набили руки и заточили зубы, чтобы замахнуться на полноценный проект. После нехилого GTA-шного "экспириенса", команда отдала предпочтение жанру автосимуляторов. Что, в общем, логично.

Однако автосим нас ждет непростой, а весьма специфичный. Прежде всего "Дальний свет" (рабочее название) - это симулятор водителя- дальнобойщика. То есть, по сути, "Дальнобойщики", хотя и не совсем. Главное отличие от знаменитого сериала в том, что вместо современных мощнейших гигантских тягачей будет целиком патриотическая линейка МАЗов, ГАЗов, ЗИЛов и КАМАЗов (всего около 50 моделей). Судя по всему, больший акцент делается именно на российские дороги и ее "обитателей", нежели на экономическую модель и серьезный физический движок. За точку сюжетного отсчета взят конец 90-х годов, когда асфальт был разбит, трафик редок, бензин дорог, гаишники злы, а братки суровы. Автосимуляторную часть, впрочем, совсем уж обижать не собираются: будут нам и продвинутая модель повреждений, и влияние среды на поведение автомобиля и прочие радости жизни.

Помимо всего этого, девелоперы сулят не один десяток интересных дополнительных миссий на различном

техническом, общественном и специальном транспорте (вроде машин "скорой помощи", самосвалов и автобусов). Плюс задания криминального характера, такие как перевозка контрабанды и угон автотранспорта. Машем и улыбаемся старине Карлу Джонсону.

Александр РАЙ

Полный привод 2: Hummer

Жанр	Автосимулятор
Издатель	1С
Разработчик	Avalon Style Entertainment
Дата релиза	17 октября 2007
Сайт	www.4x4game.ru

Один мой знакомый как-то пошутил: "сравниться с продажами "Полного привода: УАЗ 4x4" у нас могут только три вещи - одноразовые стаканчики, болванки и адд-он к "Полному приводу: УАЗ 4x4". Играли довольно золотая жила нащупана, значит, пора придумывать что-то новое и рисовать цифру "два".

Эта самая цифра "два" в названии "Полного привода 2: Hummer" стоит не просто так. Прежде всего, разработчики переезжают на новую версию польского движка Chrome от Techland. Это должно многое поменять не только в графике (поддержка шейдеров и дополнительные эффекты) и физике (улучшения в поведении внедорожника и его взаимодействии с окружающей средой), но и в игровом процессе. Как? Дело в том, что именно технология нового движка позволяет девелоперам выгнать на бездорожье долгожданных противников. Материальных таких ребят, готовых как сле-

дует "потолкаться" с игроком и похвастаться своим новым доработанным интеллектом, способным не только ездить, не врезаясь в деревья, но и нормально проходить препятствия.

Серьезно поменяется содержание проекта. Вместо милых глазу "УАЗиков" появится продукция General Motors (больше всего внимания уделят, понятное дело, легендарному Hummer), а Сибирь и Уральские горы заменят знайные каньоны Невады, побережья озера Мичиган, исландские болота, египетские пустыни и крымские перевалы. Однако концепция гонок по пересеченной местности останется прежней, также как и не изменятся режимы игры.

Тюнинг серьезно улучшится. Реформы здесь действительно требовались, ведь внешние элементы (защита стекол и фар, обвес, "кенгурутники") можно было покупать лишь целыми комплектами. Теперь апгрейды будут делиться на множество категорий, с каждой из которых позволят работать отдельно.

Меж тем, по заявлению команды разработчиков, к "УАЗикам" они еще обязательно вернутся, и произойдет это весьма скоро. Так что без паники, господа офицеры, без паники.



► Полный привод 2. "Полноприводные" фанаты в экстазе. Это же надо что учутили! Две машины, да еще и на одной трассе!

The Orange Box®



ВКЛЮЧАЕТ

**Half-Life® 2: Episode Two
Team Fortress® 2
и невероятный
Portal™**

► а также **Half-Life® 2 и Episode One**

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, and the Half-Life logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

VALVE

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

Александр РАЙ



ГОНКИ НА ВЫЖИМАНИЕ



Знаете, чего больше всего не хватает современным гоночным симуляторам? Атмосферы. Именно настоящей такой, подлинной атмосферы. Чтоб громогласное "у-у-у" с трибун пробивало до кончиков ногтей, чтоб на пит-стопах мельтешили, жестикулировали и цензурно ругались серьезные ребята в наушниках, чтоб не особо одетые дамочки с зонтами степенно прохаживались где-нибудь неподалеку и мило улыбались в камеру. Мелочи, мелочи, но ведь нет их...

Ситуацию страстно желают поправить любители двухколесных видов транспорта из Climax со своим извечно полуаркадным полусимулятором MotoGP. По их заявлению, в MotoGP'07 основной акцент поставлен как раз на атмосферности и духе соревнования. Нечто отдаленно похожее мы недавно наблюдали в Colin McRae DIRT, только в MotoGP'07 ожидается более глубокое развитие темы.

Публика бодро переодевается в диковинные трехмерные костюмчики и готовится всерьез заняться вопросом моральной поддержки любимых спортсменов. В ход идут аплодисменты, выкрики и щелканья затворов фотоаппаратов с гигантской оптикой. Команда настроена еще серьезнее: прекрасно отрисованные механики готовят оборудование, а всенепременные brolly girls подкрашивают глазки и оправляют цветастые наряды. Где-то наверху порхают пресс-вертолеты, а на трассе назревает очередная отчаянная схватка Rossi со Стоунером. И все - чертовски красиво. Куда смотреть?!

Desperados bikers

Основной двигатель геймплея - тот же, что и много лет назад: азарт и зрелищность, адреналин и фирменное для серии ощущение скорости. Тради-

ционно режимы разбиты на две группы - Extreme (отсутствие каких-либо намеков на реализм, городской антураж с обязательными извилистыми улочками - чистокровный мотоциклетный стритрейсинг) и Гран-при (все лицензии соблюdenы, физическая модель не позволяет долго жить совсем уж безалаберным байкерам, никаких финансов, все по регламенту).

Вообще, нынешний сезон, которому и посвящается игра, - из интереснейших. Хотя бы потому, что 2007 год стал большим разочарованием для фанатов Yamaha и Валентино "Доктора" Росси и триумфом для поборников Ducati и Кейси Стоунера. Именно между этими двумя гонщиками, использующими, кстати, практически диаметрально противоположные тактики, и разворачивается основное соперничество. Причем самое интересное еще впереди.

MotoGP'07 обещает соблюсти максимально возможную аутентичность треков, команд, пилотов и мотобайков. Правда, имя реального победителя Гран-при мы узнаем только в первый ноябрьский уик-энд, зато игра должна появиться на полках со дня на день.

Новый сезон новым сезоном, а сотрудники Climax затевают еще кое-какие изменения и дополнения. Вместо того, чтобы улучшать физический движок и модель управления, девелоперы заморачиваются аркадностью и

Жанр
Мотосимулятор
Издатель
THQ, Buka Entertainment
Разработчик
Climax
Дата выхода
Осень 2007
Сайт
www.motogpthegame.com

Штирлиц сел на мотоцикл, хлопнул дверью и уехал.
Старенький анекдот



тотальным упрощением. Наши заокеанские коллеги, сумевшие познакомиться с приставочной версией MotoGP'07 на E3, в один голос твердят, что разработчики даже упразднили разделение тормозов на задние и передние. То есть торможение производится одной кнопкой, а уж некто с кремневыми мозгами сам решит что, где да как. Кроме того, за модель повреждений и разумную систему контактов никто так и не взялся. А, может, оно и к лучшему?

Зато предвидится продвинутая система настройки байка. Плюс возможность модернизировать "внутренности" мотоцикла и изменять его внешность. Конечно, регламент MotoGP не позволяет этого делать, поэтому любителей покопаться в двухколесных отправляем в Extreme-режим.

Короче, очередной праздник жизни прямо на вашей улице.

Александр РАЙ

Жанр
Футуристические аркадные гонки
Издатель
Lexicon Entertainment
Разработчик
IBA Group
Дата выхода
IV квартал 2008
Сайт
www.lexiconentertainment.com

ЗАВТРАК ЖАЛКО!

Я придумал машинку для рубки котлет.
Я умом вовсе не плох!
В. Маяковский. "Трагедия"

Нежданно-негаданно какого-то дядьку из чешского IT-гиганта IBA Group осенило. Дело было вечером, делать было нечего, и предприимчивый товарищ решил звякнуть шефу: "Босс, а не сделать ли нам компьютерную игру?". Босс, несмотря на то, что его фирма раньше занималась всем, но только не игрушками, согласился. Босс даже разрешил сделать не очередную аркаду про стритрейсинг, а футуристическую гонку. И денег на разработку отвалил вполне прилично. Хороший босс.

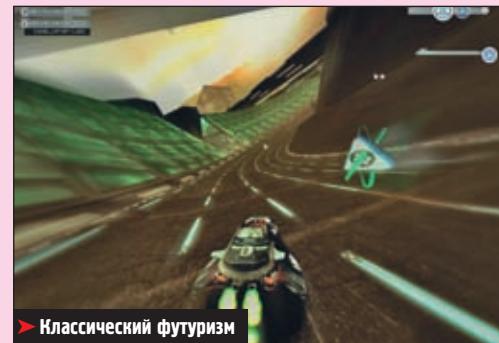
На дворе - синяя, красная и желтая трава. На календаре - 3005 год. А значит, мозги у потомков Адама и Евы уже давно съехали с катушек. Но вместо того, чтобы посасывать генетически модифицированное куриное мясо через тонкие трубочки и мирно утопать в виртуальной реальности, человечество находит себе новое развлечение - шальные гонки на аппаратах с антигравитационными движками. Чемпионаты на звание "Лучшего пилота" исправно проводятся на планетах и спутниках Солнечной системы, где даже невооруженным глазом заметны следы человеческой цивилизации: заводы, шахты, тоннели, склады и прочие техногенные постройки. Удобный антураж для буйства футуризма и скорости.

Вообще идея покатушек на экзотичных летающих аппаратах вовсе не нова, но ее достойно реализованного

воплощения мы не видели уже года три. В целом, господа девелоперы следуют классическим традициям, не забывая, впрочем, и давать волю креативу. Так, геймплей будет разбавлен некоторыми стратегическими элементами, которые, вероятно, связаны с использованием различных типов двигателей в зависимости от необходимой пилоту скорости.

Треки обещают сделать нелинейными, то бишь никто не воспретит лететь вдоль отвесной стены или по потолку. Поощряться будут и поиск альтернативных путей, и срезание длинных участков по секретным маршрутам. Традиционно трассы окажутся усеяны всевозможными бонусами вроде ускорителей, бомб, щитов, теплопортов и т. д.

На сегодняшний день графика Voltage выглядит не сказать, чтобы очень уж здорово (а уж через год бу-

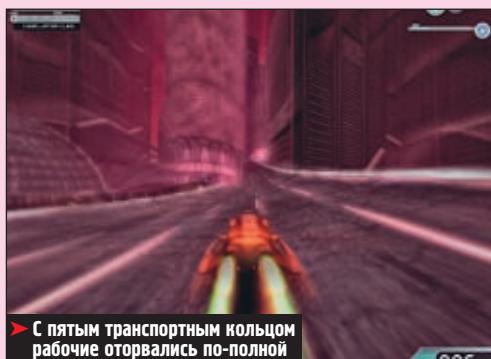


► Классический футуризм

дет уже совсем "не здорово"), но в играх такого рода динамика геймплея куда важнее, чем количество полигонов на один экранный пиксель. Впрочем, в списке поддерживаемых платформ присутствуют и Xbox 360 с PS3, а это, как ни крути, своеобразный "знак качества". Да и есть еще время, чтобы движок подлатать.

Что касается геймплея, то с ним у игрушки должно быть все в порядке. Разработчики мыслят в правильном направлении: не меняют классической концепции, которая уже сама по себе выигрышная, да еще и дополняют ее весьма забавными фичами. Правда, отладка и настройка этого самого геймплея уносит перспективу выхода игры на весьма отдаленный план. Нет, не на 3005 год, конечно, но вот годик подождать придется.

H



► С пятым транспортным кольцом рабочие оторвались по-полной



► Архитектора стошили прямо на проект трассы. Но этого никто не заметил



► Что здесь происходит - понять трудно, но мы уверены, что кто-то куда-то летит



Александр РАЙ

ЗАМОРСКИЕ СПЕЦИИ

Лучшая приправа к пище - голод.

Сократ

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Акелла
Разработчик
SimBin Development Team
Дата выхода
Осень 2007
Сайт
www.race-game.org

В главном ресторане автосимуляторной кухни - компании SimBin - как всегда что-то кипит. Третий год кряду шведские любители быстрых скоростей исправно кормят нас отменными автосимами. Мы же, что называется, сыты и довольны, а от избыточного потребления деликатесов у нас даже наметился небольшой животик. Скоро на стол подадут новое блюдо - RACE 07: The WTCC Game. Шведские повара, надо сказать, позволили себе сдобрить его несколькими необычными специями.

Свежатинка

Основной упор в RACE 07 сделан на новых классах автомобильных гонок. А для SimBin это, как известно, совсем не простой звук. Фирменное обожание деталей и приверженность тотальной аутентичности, тем более, когда речь идет о совершенно отличающихся от World Touring Car Championship чемпионатах, не позволяют разработчикам выкинуть на прилавки слегка модифицированную версию первой части с новым сезоном и косметическими изменениями, которой кажется RACE 07 на первый взгляд.

Всего ожидается девять классов: последние два сезона WTCC (знакомые по первой части WTCC'87 и Mini

Challenge), Caterham CSR и три абсолютно новых - Radical SR3 Super-sport, Formula 3000 и Formula BMW. Общая же численность машин достигла трех сотен. Как видите, студия не собирается останавливаться на достигнутых успехах в "туринге". На очереди - "формульный" автоспорт.

"Формула" в исполнении SimBin - зрелище пока что диковинное и до сих пор невиданное. Ничего определенного сказать нельзя, но, судя по заявлениям на сайте, а также по тому, как до-тошно проработаны модели той же Formula BMW, SimBin занялась вопросом всерьез. Специально для свежих чемпионатов будут не только переработаны модели повреждений и столкновений, которые являются крайне важными с точки зрения реализма в симуляции "формул", но и введен дополнительный вид камеры - "из шлема". Для тех, кто гонится за реализмом, - самое оно, особенно, ес-

ли учесть, что стекло на этом самом шлеме будет постепенно загрязняться и ухудшать обзор. Такой фичи, кстати, очень не хватает мотосимуляторам.

Riders on the Storm

Появление новых дисциплин сказалось и на списке доступных треков, количество которых увеличилось втрое (до 32). Среди "новобранцев" - как вариации классических WTCC-автодромов (Монца, Имола, Брэндс-Хэтч), так и полюбившиеся после Макао городские трассы (Пау, Порто, Вара). Более того, некоторые треки вообще никогда не были воплощены в автосимуляторах (если, конечно, не брать в расчет моды). Горячую любовь фанатов к городским антуражам и опасным узким улочкам, на которых происходят самые отчаянные схватки, SimBin сразу почуяла. Там вообще чутко реагируют на настроения игроков.

Ко всему перечисленному выше прицеплен вагон мелких модернизаций и фич. Улучшенный во всех отношениях честный 3D-звук, переработанные погодные условия и грязь, свежие возможности в онлайне и как минимум не поглупевший искусственный интеллект...

Осталось соблюсти баланс заморских специй.

► Многие блистательные пилоты "Формулы 1" начинали именно так



► Убрать ходовую часть - и полетит ведь, точно вам говорю



► Тот самый вид из шлема. Надеемся, стекло потеть изнутри не будет



НОSPITAL ТУСКООН™



ВАША ЛЮБИМАЯ
ДРАМА О ЗДОРОВЬЕ

Соскучились по управлению госпиталем?
Тогда Hospital Tycoon — это то, что вы ждали! Под
вашим контролем окажется постоянно развивающейся
госпиталь с очень странными пациентами и еще более
странным персоналом. Помогите им становиться
друзьями, влюбляться, повышать свои профессиональные
навыки, и в замен они помогут вам стать настоящим
магнатом здравоохранения!

Codemasters®

www.codemasters.com/hospitaltycoon

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Hospital Tycoon"™ and the Codemasters logo are trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Published by Codemasters.

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский щит" (rshild@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).



Александр РАЙ

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Жанр
Автосимулятор/ экономический менеджер
Издатель
1C, Atari
Разработчик
Softlab-Nsk
Дата выхода
2007
Сайт
www.rignroll.ru

Говорю тебе, друг мой, это Американская Мечта в действии!
Хантер Томсон. "Страх и отвращение в Лас-Вегасе"

Представьте, что сейчас март 1998 года. Вы почти на десять лет младше. У вас наверняка еще нет выделенного интернета (да чего уж там, вообще интернета нет - прим. ред). А еще вы не знаете, что в августе страна покатится в чудовищную экономическую клоаку и что чемпионом мира 49-ого сезона "Формулы 1" станет финский автогонщик Мика Хаккинен.

И даже если вы уже читаете "Навигатор", все равно вряд ли знаете, что в российской игровой индустрии происходит один из важнейших скачков вперед.

В то смутное во всех смыслах время никто не ожидал, что только-только вышедшие "Дальнобойщики" окажут столь сильное влияние на дальнейшее развитие русской игровой индустрии. Как только пользователи всего мира углядели в странноватой игрушке "про грузовички" уникальную концепцию и мощный геймплей (на это, впрочем, потребовалось нема-

ло времени), она стала хитом. Русский же сегмент покупателей, безусловно, воодушевился и достаточно необычным на то время патриотичным духом, состоящим из неоднократно воспетых ансамблем "Любэ" березок, знакомых дорожных знаков и антуражей отечественного захолустья. Однако больше всех оказались довольны американцы. Именно тогда среди янки возникло доверие к отечественным девелоперам. А доверие - штука важная.

Сиквел не только закрепил эти доверительные отношения "продавца" и покупателя, но и оказался по-настоящему отличной игрой, вооруженной огромным количеством всевозможных оригинальных идей. Появление развернутой экономической модели, широких возможностей по модернизации

тягачей, соперничества с настойчивыми конкурентами, работниками ДПС и представителями мафии, превращало любую серьезную транспортировку груза в целый водоворот эмоций, впечатлений и честного фана (а еще там был саундтрек от "Арии"). Мир дальнобоя затягивал. В общем-то, более подробную информацию вы получите где-то в первых главах энциклопедии "Русская игровая индустрия" где-нибудь 2020-го года выпуска.

Но и в ближайшие тринацать лет нас ждет еще как минимум одно интересное событие.

Доказательство 1: мир

Необычайной популярности первых двух частей "Дальнобойщиков" девелоперы в некоторой степени обязаны выбранному месту действия. Отечественные дороги (и дураки) - крайне интересный феномен, который оказался почитаемым не только среди российского населения, но и (как ни странно) в кругу заграничных виртуальных водил.

Однако в "Дальнобойщиках 3" если и осталось что-то отечественное, так это домашний адрес разработчика игры. Впрочем, о том, что место действия переносится в Штаты, не слышал разве что глухой. Естественно, такой поворот событий породил немало претензий среди отечественного комьюнити. И хотя авторы не скрывали, что игра будет ориентирована на западный рынок, своеобразным оправданием перед российскими игроками произвучало предложение окунуться в атмосферу кардинально иной, незнако-



► Битый небитого везет



► Приглядевшись, можно заприметить на пассажирском сидении некую блондинистую особу. Все правильно, у короля дорог должна быть и королева



► Темнеет. А больше 10 часов за рулем американским дальнобойщикам никак нельзя. Полиция загребет

мой страны и изучить особенности того, как осуществляются грузовые перевозки там. Поэтому как американский дальнобой - это настоящая субкультура, состоящая сплошь из обычных и традиций. Честно говоря, очень достойный аргумент, хотя виды американских хайвеев в играх приелись до костей не только одному мне.

Кстати, о хайвеях. Как бы они нам не надоели, но упорство девелоперов, которое прилагается к проработке местности, действительно можноставить в пример. Около 2000 километров смоделированных дорог, что опутывают штат Калифорния и часть Невады, честно срисованы с реальной Америки. Одних только городов здесь около сорока (включая гигантские мегаполисы вроде Лос-Анджелес и Сан-Франциско). Между ними - такие же "честные" пустыни, каньоны, горы, заправки, мелкие деревушки в стиле кантри и даже чуть-чуть снега. Именно разнообразие территорий и ландшафтов - одна из причин, по которой разработчики выбрали Калифорнию.

Доказательство 2: геймплей

Концепция третьих "Дальнобойщиков" возвращает нас ко второй части. Гремучая смесь из автосимулятора и экономического менеджера с абсолютной свободой действий. Наш альтер эго - и шофер, и бизнесмен в одном лице. Начинать, разумеется, придется с мелких частных перевозок на дряхленьком бэушном грузовике и единственного сотрудника в компании - секретарши. Развитие фирмы игрока пойдет по традиционному пути: деньги, заработанные на перевозках, придется тратить на улучшение тягачей, найм водителей и персонала, получение нужной информации и открытие новых офисов. Судя по всему, глубина и проработанность экономической модели игры будут напоминать стратегию Freight Tycoon Inc. ("Дальнобойщики: Транспортная компания" от "Никиты").

Разумеется, никаких рамок и ограничений - без полной свободы дей-

ствий подобную глобальность представить сложно. Даже появившийся сюжет (известно лишь то, что главного героя зовут Коля и он явно русский), который по идеи должен как-то направлять события, выполняет здесь ту же роль, что в Oblivion'e. То есть, по сути, никакой роли не выполняет, а несет чисто развлекательную функцию из серии "захотел - сделал". Никто не запретит послать все перипетии куда подальше и занять себя чистым бизнесом. Однако, судя по тому, что девелоперы обещают множество приключений, нелинейность и даже любовные авантюры, по глубине проработки фабула не должна проиграть среднестатистической ролевухе. Впрочем, найти на свою голову приключения можно всегда: гонки, бары, великолепные пейзажи, дополнительные квесты - все это поможет отвлечься от рутины. Не забывайте, перед нами по-прежнему "всего лишь" смесь автосимулятора и экономического менеджера.

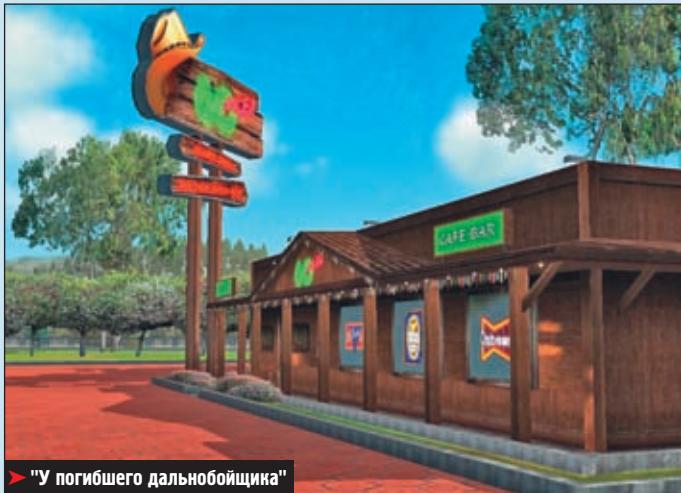
Что касается "автомобильной" части игрушки, то тут все не менее вкус-

но. Во-первых, по заявлению девелоперов, все 20 моделей седельных тягачей, из кабин которых предстоит изучать географию Калифорнии, лицензированы. Среди громких имен - такие, как Freightliner, International, Kenworth, Mack, Peterbilt и Volvo. Именно эти марки наиболее часто встречаются на американских хайвеях. Естественно, тягач без полуприцепа - не тягач, а недоразумение. Поэтому будет доступно гигантское число этих самых полуприцепов, начиная от обыкновенного фургона, который подойдет для перевозки большинства грузов, и заканчивая более экзотическими и дорогостоящими скотовозами, цементовозами и автовозами. Кроме того, для игры лицензированы и легковушки (несколько моделей Ford, Chevrolet и Volkswagen), правда, являются ли они юзабельными или их роль ограничится лишь "массовой", неизвестно.

Седельный тягач для любого дальнобойщика - это его самый верный помощник. То, как он выглядит, - любые малейшие детали "имиджа" гигант-

► К выбору масла Коля подходит сурово





► "У погибшего дальнобойщика"



► Вверху экрана висит полоска интерфейса с важными показателями. Традиция

ского автомобиля, - необычайно важно для владельца. Фактически, это его "лицо", ведь водитель грузовика большую часть жизни проводит именно в дороге. Чтобы это "лицо" выглядело достойно, в игру добавили широкий спектр возможностей по модернизации тягача, начиная мелкими "эстетическими" улучшениями, вроде замены обивки салона и установки новых элементов кузова, и заканчивая серьезными изменениями в автоузлах.

Доказательство 3: техническое

Во-первых, обещается адекватная модель повреждений. Системы автомобиля делятся на дюжину узлов, каждый из которых обладает особыми параметрами. Соответственно, повреждения в шасси приведут к потере управляемости, а за проблемами в системе охлаждения обязательно последует головная боль с двигателем. Удары и столкновения не только приведут к возможному повреждению груза и вниманию копов, но и перенесут перспективу посещения автосервиса на самое ближайшее будущее. Авто-ры обещают порадовать интересной

реализацией технического обслуживания тягачей: устранять поломки можно будет как в собственном гараже, так и в специализированных центрах. Передадите "здравье" авто в руки механиков - сэкономите время, но потратите больше сбережений.

Во-вторых, игрок сможет достигнуть полного взаимопонимания со своим транспортом. Можно будет не только перемещаться внутри трейлера, рассматривая богатое внутреннее убранство (в плане комфорта любности подобные машины легко уделяют автомобили представительского класса), но и следить за показателями приборов, коих здесь насчитывается куда больше, чем в легковушках.

В-третьих, специалисты из Softlab-Nsk вооружены мегабайтами технической документации, а также желанием сделать физическую модель реалистичной. Правда, стоит сделать важную поправку: управление седельным тягачом - дело, состоящее сплошь из тонкостей и мелочей, которые надо постоянно держать в голове, чтобы попросту удержаться на трассе при очередном торможении.

Реализация подобных нюансов поставила бы под угрозу весь игровой интерес. Поэтому разработчики обещают не перебарщивать с реализмом. Геймплей в подобной игре важнее, соглашайтесь.

В-четвертых, все эти бескрайние калифорнийские просторы будут абсолютно "бесшовны". Никаких загрузок между локациями - лишь дорога, тягач и гигантский мир вокруг. А еще - динамически изменяемые погодные условия, смена дня и ночи, похвальный список пугающих названий графических технологий, которые мы оценим тогда, когда, наконец, поиграем. Беспокоит лишь одно: сегодня скриншоты двух- и трехгодичной давности впечатляют все меньше и меньше.

Последнее доказательство

Со всем подобающим патриотизмом "Дальнобойщиков 3" смело можно назвать настоящим русским долгостроем. Не так давно авторы раскрыли, что начало работ над концепцией и геймдизайном было положено еще в июне 2001 года. Официально о продолжении линейки самых известных русских симуляторов было объявлено на КРИ-2003. Тогда же Softlab-Nsk предупредила публику, что ждать придется целых два года, и проект появится на прилавках в 2005 году. Как видите, скорость работы над игрой была "немного" переоценена.

Впрочем, уж где-где, а в Softlab хорошо знают, что означает слово "качество". Как известно, чтобы это самое качество было на должном уровне, нужно времени. Понадобится ждать еще столько же - все равно будем ждать. Будем снова и снова перечитывать перечни фич и FAQ на официальном сайте, разглядывать пачки ЕЗ-шных скриншотов и пересматривать два с половиной ролика с отрывками геймплея. Но все равно будем ждать.

При таком раскладе публике нужны действительно отличные "Дальнобойщики".

И не дай бог, они будут плохие.



► GTA в "грузовом" формате

OVERLORD™



БУДНИЙ
ЗЛОГО
ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем

7:15 почистить зубы

8:00 сжечь деревню

12:00 разорить город



codemasters™



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. Developed by Triumph.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



ДВЕНАДЦАТОЕ ПРИШЕСТВИЕ ТАЙГЕРА

...В сражении на Зеленых Полях он деревянной дубиной сшиб голову предводителя гоблинов Гольфимбула, и эта голова пролетела по воздуху сотню ярдов и попала в кроличью нору. Таким образом была одновременно выиграна битва и изобретена игра в гольф.

Дж.Р.Р. Толкиен. "Хоббит, или туда и обратно"

Юрий ПЛЕШАКОВ



В нашей стране слова "клюшка" и "мяч" ассоциируются в большинстве случаев исключительно с бенди (он же "хоккей с мячом"). Оно и не удивительно, ибо долгое время гольф являлся исключительно "забугорной" игрой толстосумов. В последнее время ситуация начала меняться, правда, не особо быстрыми темпами. Несмотря на то, что на 1/6 части суши строятся все новые и новые поля для гольфа, экипировка продолжает оставаться довольно дорогой (минимум несколько тысяч долларов), что ограничивает аудиторию поклонников этого вида спорта. Ну, впрочем, компьютер пока еще никто не отменял.

Два удара - четыре дырки. То есть, четыре лунки...

И вот, двенадцатая часть Tiger Woods PGA Tour (если считать вместе с двумя адд-онами) уже лежит на прилавках, готовая к употреблению. Чем же новым порадует нас очередной эпизод серии? Если кто-то имел возможность ознакомиться с предыдущими проектами под маркой TWPT, то он, вероятно,помнит, что каждый год в игре появлялась какая-нибудь "заманиловка", новый уникальный режим. Например, в TWPT 06 мы могли провести уникальную карьеру, которая начиналась с момента широкого распространения гольфа (конец XIX - начало XX века) и заканчивалась уже в наше время. В TWPT 07 разработчики сделали ставку на командную игру - необходимо было собрать "дрим-팀", а затем разгромить самого Тайгера Вудса с

напарниками. В этом году нам предстоит принять участие в Tiger Challenge. Выполняя разнообразные задания (получить счет -1 по итогам четырех лунок раг 3 какого-нибудь поля, выиграть с определенным отрывом у кого-либо из противников), мы открываем себе путь к вершине турнирной таблицы. Угадаете с трех раз, кто там ждет? Правильно, Тайгер Вудс, человек-икона мирового гольфа. Как всегда обладающий высочайшими характеристиками и запросто заканчивающий лунку раг 5 всего лишь за три удара.

► Шарик летит, летит... Сейчас будет попадание в кого-нибудь из зрителей



► По скриншоту этого не видно, но ветер сейчас превышает 40 км/ч. И при таких условиях вы нас заставляете играть?



7.9

Жанр	Симулятор гольфа
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Tiburon
Рекомендуется	Pentium 4 3,0 ГГц, 1 ГБ RAM, видеокарта 256 Мб
Количество дисков	1 DVD
Сайт	www.tigerwoods08.com
Рейтинг	
Игровой интерес	8 x 0.40
Графика	8 x 0.20
Звук и музыка	7 x 0.10
Реализм	8 x 0.20
Ценность для жанра	8 x 0.10

► Хочется верить, что через мгновение мы не услышим "буль!" и не потеряем мгновенно два удара



Сложность игры - отдельный разговор. Ежели вы новичок в гольфе, то стандартный уровень Novice подойдет вам как нельзя лучше. Единственное, что в нем учитывается, - сила ветра, так что придется лишь правильно подбирать направление удара. Вам может даже показаться, что вы стали настоящим мастером в гольфе, делающим birdie на каждой лунке. Это не так. При сложности Intermediate и выше придется учитывать еще и то, насколько ровно вы отклонили клюшу-



ку, насколько ровно ее вернули для удара, а также был ли удар плавным. Только при соблюдении этих правил можно быть уверенными, что шарик полетит именно туда, куда нужно, а не начнет "срезаться", например, влево, даже если ветер дует в противоположную сторону. Кстати говоря, нам показалось, что использовать мышь для удара намного проще, чем геймпад. Необычно для спортивного симулятора, не находите?

Два других наиболее интересных режима - это PGA Tour и FedEx Cup. Первый - обычная карьера, а второй можно охарактеризовать как серию плей-офф PGA Tour.

HExt-gen

Как это ни странно, мы не будем ругать качество графики PC-версии Tiger Woods PGA Tour 08 и ее убогость по сравнению с таковой для современных приставок. TWPT - единственный симулятор Electronic Arts, который не перестает становиться краше год от года, что, само собой, оказывается и на системных требованиях. Отлично прорисованная трава (на некоторых полях она местами может доходить игрокам до пояса), качественные текстуры, появившийся эффект солнечных лучей... А когда

Мы не спорим, если бы лунки были во-от таких размеров, то попасть было бы значительно легче



эти лучи пробиваются сквозь колышущуюся листву, то кажется, что лучше и быть не может. При ударах вырывается часть газона и образуется объемная впадинка. Такую же впадинку, только намного меньших размеров, оставляет и упавший с большой высоты шарик.

Со звуком все не так гладко, как хотелось бы. Мало того, что он в точности копирует голосовое оформление предыдущих частей (все та же реакция толпы, да порядком поднадоеvшие комментаторы), но еще и обладает некоторым количеством багов. Например, на поле Old Course at St Andrews Golf Links при ударе по шару около первой лунки (там еще рядом небольшая речушка протекает) почему-то раздается звук, словно кто-то выныривает из воды.



Чемпион бывает только один

Как бы то ни было, Tiger Woods PGA Tour 08 - лучший симулятор гольфа из когда-либо выходивших на PC. Обладая неспешным игровым процессом, он не только позволяет расслабиться, но и вдобавок предлагает возможность полюбоваться такими красотами, которые в симуляторах редкость.

Одно обидно - версии PS3 и Xbox 360 позволяют всем желающим загрузить свои фотографии и создать с их помощью точную трехмерную модель лица (так же, как и в жутко дорого FaceGen Modeller, благодаря которому позволяет импортировать свое лицо в Oblivion). Почему эта фишка не доехала до персонажей - тайна, покрытая мраком. Правда, на момент сдачи статьи сервера EA, отвечающие за апгрейдинг этих самых фотографий, лежали в дне по причине "недостаточной вместимости". Так что и у нас есть повод немного посмеяться.

H

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

0 birdie, eagle и ниже с ними

Par - предварительно рассчитанное количество ударов, за которое необходимо закончить лунку. Par 3 - три удара, par 5 - соответственно, пять.

Birdie - при показе счет отображается красивым в итоговой таблице. Это означает, что лунка была закончена на один удар раньше, чем было рассчитано. Birdie = par-1.

Eagle - улучшенный вариант birdie. Eagle = par-2.

Bogey - то, чего стремится избежать любой игрок в гольф. Bogey = par+1. Существуют так же double bogey (par+2) и triple bogey (par+3).

МЕЧТА НЕ ДЛЯ НАС

6 ноября 1869 года команды Ратгерского и Принстонского университетов сыграли в нечто среднее между футболом и регби.
С тех пор эта дата считается официальным днем рождения американского футбола

Pучеек спортивных игр от EA, носящих в своем названии приставку 08, постепенно превращается в реку. Вслед за Rugby 08 свет увидела и очередная часть Madden NFL, симулятора необычной и непривычной для русского человека командной игры. Но от этого не становится менее привлекательным.

Их стало еще больше

Пока все желающие понять суть этого чудного (*ударение, где хотите, там и ставьте - прим. ред.*) вида спорта учат матчасть, запоминая, чем Quarterback отличается от Wide Receiver, мы поговорим об игровых режимах Madden NFL 08, как старых, так и новых.

Franchise - обычный сезон, по ходу которого придется взвалить на себя обязанности не только тренера, но и менеджера, озадачиваясь контрактами, тренировками, пресечением пораженческих настроений внутри команды и т.д.

NFL Superstar Hall of Fame - бриллиантник, блиставший в прошлом году. Суть - создание собственного игрока (или выбор одного из, прямо скажем, не очень большого списка) и пестование его на всем карьерном пути, начиная с подготовки к драфту и заканчивая залом славы. Как всегда, сказать легче, чем сделать, так что становление новой "иконы" NFL - дело не пяти минут и даже не пяти дней. По сравнению с предыдущим годом порадовала отмена параметра "родители", влиявшего на позиции, доступные для выбора в начале карьеры.

Mini Camp (Skill Drills) - разнообразные тренировки, разбитые по уровням сложности, которые в Mini Camp, кстати, оформлены как настоящие мини-кампании.

Two Minute Drill - новый режим, позволяющий устроить блицматч. За каждое действие, будь то пас или удачный прорыв, начисляются очки, которые затем суммируются. Впрочем, до конца двух минут можно и не дотянуть - перехват расценивается как мгновенное поражение.

Situation - обычное для игр EA, не побоимся этого

Юрий ПЛЕШАКОВ



Madden NFL 08

Жанр

Спортивный симулятор

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Tiburon

Рекомендуется

Pentium 4 1,6 ГГц, 512 МБ RAM,
видеокарта 128 МБ

Количество дисков

1 DVD

Сайт

www.easports.com/maddennfl

Рейтинг

Игровой интерес 8 x 0.40

Графика 7 x 0.20

Звук и музыка 8 x 0.10

Реализм 8 x 0.20

Ценность для жанра 7 x 0.10

7.7

► Мяч в одну сторону, шлем в другую. Хорошо, что голова пока на месте



Madden NFL 08 - классический пример развития спортивного сериала. Тут подкрутили, там проапгрейдили, здесь заполировали. Ну а суть остается неизменной: лучший симулятор непонятного для 99,9% россиян вида спорта, предыдущая часть которого стала самой продаваемой игрой для консолей в США. Но это уже совсем другая история. О ней вам лучше всех расскажут наши специально приглашенные монашки из Z-Zone.

► Эстафета с препятствиями плавно перетекла в массовую потасовку



ADVENTURE

ЧТО ЗА [CENSORED]?

Третьего дня я вернулся домой, сияя как свежеотканенный пятак. А все потому, что в кармане у меня лежал бережно завернутый в пластик новенький Intel Core 2 Quad 2.4. Мой старенький Пресскот давно уже просился на пенсию, вздыхал о том, что не успевает за новой видеокартой, да и вообще ему, дескать, неудобно с его 90 нм техпроцессом в окружении такого продвинутого железа. Одним словом, сменить "камень" я намеревался очень давно.

Замена процессора для пользователя с пятнадцатилетним стажем не составляет никакой сложности, так что минут через пятнадцать я уже гонял 3D Mark' 06, посмотривая то на фреймрейт, то на показания температурных датчиков. Наконец, удовлетворившись результатом, я решил, что пора и поработать. В тот вечер необходимо было снабдить скриншотами уже написанное ревью по Loki (ищите его в этом номере). Ага, не тут-то было. При попытке запустить игру, на экран выдалась табличка от StarForce примерно следующего содержания: "В связи с существенным изменением программно-аппаратного комплекса ваш ключ аннулирован. Требуется реактивация ключа". В первую секунду я просто опешил. Как это [censored]? За что? Вчера еще все было хорошо! Операционная система не менялась, состав драйверов - тоже. Никаких новых устройств... И тут меня осенило. Устройства! Процессоры! То теперь четыре!

Короче говоря, ни черта мне реактивировать не удалось, поскольку предрелизные версии, передаваемые редакциям журналов, имеют тестовые ключи с ограниченным числом активаций. Поэтому скриншоты пришлось делать Александру Васневу (спасибо, Саша). К сожалению, никаких других игр, запретых СтарФорсом, на тот момент в системе не оказалось. Бета-версия Tabula Rasa и запущенный на XP при помощи хитрых заклинаний ShadowRun ничего о гениальных наработках программистов из StarForce не

знали. Так что проверить, как будет вести себя в такой ситуации стандартный коммерческий продукт, не удалось. Однако же у меня, как у пользователя и добросовестного приобретателя, остались некоторые вопросы, которые я и хочу озвучить.

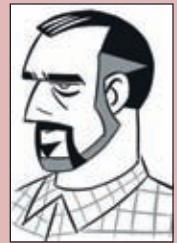
Во-первых, какое дело обыкновенной системе защиты от копирования до того, какой у меня процессор? Откуда она вообще знает, сколько у меня процессоров и какой они марки? Кто ей разрешал собирать подобные сведения, и в каком лицензионном соглашении это оговорено? Напомню, что система защиты от копирования поставляется как часть продукта, и отдельного соглашения по ней с конечным пользователем нет.

Во-вторых, какие еще сведения о системе собирает StarForce и для чего? Я, конечно, не программист, но связи между защитой от копирования и типом центрального процессора я уловить не могу. Может мне и список личных паролей выслать господам из StarForce? Ну, чтобы доблестные защитники авторских прав могли удостовериться, что именно я запускаю игру, а не какой-нибудь приблудный сосед или друг.

И, в-третьих, не кажется ли вам, господа игровые издатели, что ситуация с играми и их защитой напоминает историю с Windows и IE? Не создается ли у вас ощущения, что вместе с одним программным продуктом, который мы желаем купить, вы навязываете нам другой, который мы покупать не хотели и свойствами которого мы не удовлетворены? Кстати, Большой Билли тоже рассказывал, что его браузер является неотъемлемой частью операционной системы. Чем дело кончилось, все помнят?



Гнэл
УНАНЯН



[Culpa Innata](#)

[A New Beginning](#)

[Secret Files 2](#)

[Mata Hari](#)

[Vigil - Episode 1: Blood Bitterness](#)

[Особенности национального развода](#)

[Loki](#)

[Приключения барона Мюнхгаузена](#)

[Shady O'Grady's Rising Star](#)

ПОКА ДОЗОРЫ ОТДЫХАЮТ...

Сергея Лукьяненко мы повстречали на вечеринке, посвященной двухлетию браузерной MMORPG "Дозоры". Чтобы понять, куда попали ваши не всегда покорные, представьте себе большой зал, приличных размеров толпу, составленную из Светлых, Темных, а местами уже и вовсе серых от долгих возлияний гостей. Толпа то обсуждает какие-то чуждые неинициированному человеку проблемы, то хором повторяет за ведущим строчки Договора между Иными... Даже сам автор "Дозоров" выглядел несколько шокированным и признался, что на этом празднике жизни он испытал эмоции человека, попавшего в мир собственных книг. Так началась наша беседа.

Навигатор игрового мира: Сергей, как ты познакомился с онлайновыми "Дозорами"?

Сергей Лукьяненко: Началось все с того, что со мной по интернету связались авторы игры, которые захотели как-то официально оформить тот факт, что они делают этот проект. Я был вынужден их немного огородить, потому что все права на игры по вселенной "Дозоров" принадлежат компании "Новый Диск". Однако ее представители заявили, что им это не очень интересно, что они не планируют создавать онлайн-игру, поэтому часть прав они просто мне вернули, а я их уже передал разработчикам.

НИМ: По мотивам твоих книг вышло уже приличное количество фильмов и игр. Что из этого тебе нравится, а что не очень?

С.Л.: Фильмы по "Дозорам" я вообще судить не хочу. Да, там есть минусы, но при всем при этом они стали

прорывом, и хотя, возможно, это слишком громко сказано, были очень важны для возрождения российского кинематографа. В любом случае я считаю, что ругать за имеющиеся недостатки их не стоит.

Что касается игр, то мне бы хотелось, чтобы в уже вышедших играх, в "Ночном Дозоре", в "Дневном Дозоре" был сильнее выражен RPG-элемент, присутствовала большая возможность как-то взаимодействовать с миром, влиять на сюжет. Сейчас готовится новый проект по книге "Не время для драконов", и вот там PRG-составляющая проявлена более четко.

НИМ: Пару недель назад мы говорили с Ником Перумовым, и он рассказывал, что "Не время для драконов" - единственная игра, за которой он сейчас следит. А тебя этот проект интересует?

► Направо пойдешь - срок получишь...



Александр ВАСНЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Годы прошли, Городецкий не тужит,
Водочку глушит, с вампирами дружит.
Ума2рман. "Ночной дозор"



С.Л.: Да, я тоже за ним внимательно слежу. По мере готовности мне приносят очередные версии, беты, альфы. Мне кажется, что это очень интересная, приятная игра, которая напомнит такие добрые классические RPG, как Baldur's Gate, Planescape: Torment...

НИМ: Нам она больше напомнила Arcanum...

С.Л.: Arcanum? Да, конечно. Сочетание такого паропанка и магии... Кстати, когда вышел Arcanum, мы с Ником очень долго хохотали, так как у нас возникло ощущение, что игра сделана по мотивам нашей книжки. Ну, действительно, там только сюжет поменять надо, а обстановка, антураж очень похожи.

НИМ: В любом случае это дело прошлое. А над чем ты работаешь сейчас?





С.Л.: Я только что закончил книгу "Чистовик", и она появится в магазинах в сентябре. Это продолжение романа "Черновик", вышедшего где-то полтора-два года назад. Сейчас же я пишу большой такой роман, он называется "Недотепа". Это достаточно смешная история в классическом фэнтезийном сеттинге, с магией, эльфами и драконами. История, скажем так, о судьбе, о дружбе, о справедливости, о том, как добиваться своей цели. Получается очень любопытная книжка, и она мне самому очень нравится.

НИМ: Есть ли планы по поводу новых игр?

С.Л.: Сейчас готовится экранизация книги "Рыцари сорока островов" и параллельно будет создаваться игра.

► Знаете, как отличить отечественный проект от любого другого? Только в отечественной игре есть привычка заблюривать все, что шевелится или хотя бы колышется



Плюс к этому я недавно подписал договор с компанией "Акелла", которая будет разрабатывать космические RPG по книгам "Звездная тень" и "Звезды - холодные игрушки".

НИМ: Подожди, а как же тот проект, MMORPG по мотивам "Линии Грез", который анонсировали еще на позапрошлой КРИ?

С.Л.: Это, к сожалению, получается уже долгострой. Его создание началось раньше всех и достаточно быстро у разработчиков выросло что-то, во что даже можно было играть, но потом все застопорилось. Я немножко боюсь, что эта амбициозная, талантливая, но очень молодая уфимская команда не сумеет справиться с поставленной задачей.

НИМ: Давай вернемся к теме "Дозоров". Генеральный продюсер студии Snowball Сергей Климов поделился с нами идеей игры по мотивам этой книжной серии. Речь идет об этакой UFO, где есть карта Москвы, офисы Дозоров. Ты сидишь, развиваешь базу, тут раздается сигнал тревоги, надо формировать бригаду, высыпать ее на задание...

С.Л.: Да, это было бы интересно, но здесь уже карты в руки тем, кто разрабатывает. Если есть желание и возможность так сделать, почему бы нет? Наверное, это можно реализовать в

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Игры Сергея Лукьяненко

На настоящий момент, кроме браузерной игры "Дозоры", по мотивам книг Сергея Лукьяненко вышли две неплохие тактические RPG с элементами спецэффектов - "Ночной Дозор" и "Дневной Дозор", а также два трэшовых гоночных брата-близнеца "Дневной Дозор Racing" и "Ночной Дозор Racing", которые отличались друг от друга лишь саундтреком. По аналогии со всадниками Апокалипсиса, последние две игры вполне можно назвать всадниками Lada Racing Club, вышедшей спустя пару месяцев после релиза "автодозоров".

► И меринет свет, в углах паук плетет узор...



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Игры Сергея Лукьяненко

На сегодняшний день в состоянии близкому к релизу находится не только RPG "Не время для драконов", но и неплохой детский квест "Сегодня, мама!". Интересно, что внешность его персонажей очень похожа на внешность актеров, сыгравших в фильме "Азирик нуна", но какое-либо отношение к картине игра тщательно скрывает, поскольку экранизация детской книги Сергея Лукьяненко получилась настолько плохой, что ее стыдно показать даже Уве Боллу.

► В "Азирик Нуна" роль главных героев исполняли не профессиональные актеры, а победители конкурса одаренных детей. Даже страшно подумать, что были проигравшие



онлайновом виде, чтобы команда со- биралась из тех, кто реально в Сети находится.

НИМ: Если к тебе придут с таким предложением, ты готов сотрудни- чать?

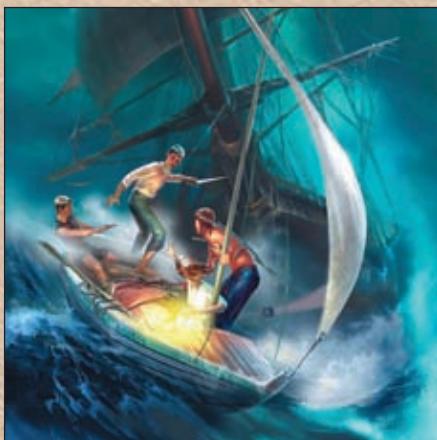
С.Л.: Конечно, почему нет?

НИМ: Вообще, какое участие ты принимаешь в разработке игр по твоим книгам?

С.Л.: Умеренное, ибо я понял, что это отнимает достаточно много времени, и что тут участие автора совер- шенно не обязательно, автору доста- точно больно корежить, резать и пе- ределывать свое детище. Лучше пусть этим занимается другой чело- век.

НИМ: Ну, какой-то контроль дол-жен быть?

С.Л.: Контроль, да, советы и об- суждение. Во время разработки игр я



► - Я говорю, мало двоих. Третий нужен



смотрю рабочие версии, высказываю свои замечания, что мне нравится или не нравится. Но я почти не занимаюсь диалогами, потому что для меня это достаточно тяжело - все равно, что заново написать книгу. На мой взгляд, здесь должен работать другой про- фессионал. Например, в игре "Ночной Дозор" диалоги принадлежат авторству Леонида Каганова - тоже писателя-фантаста, но это не его книга, по- этому он гораздо свободнее менял сю- жет и переделывал его для игры.

НИМ: Тебе самому тема Дозоров еще интересна?

С.Л.: Она мне интересна, посколь- ку я считаю необходимым завершить эту историю, не оставить ее повисшей в воздухе. У каждой хорошей истории должно быть свое начало и свой ко-

► Коллеги звали его "Сорвиголова"



нец. Я думаю, что будет еще одна кни- га о Дозорах, и ее написание в каком- то внутреннем календаре я ставлю на следующий год. Надеюсь, что она ста- нет достойным завершением серии.

НИМ: Какова ситуация с экрани- зацией "Сумеречного дозора"?

С.Л.: Здесь все очень сложно. Дело в том, что после успеха первого фильма, компания "XX век Фокс" обрати- лась к "Первому каналу" с предложе- нием продолжить проект совместно, снять третью часть и так далее. На этот счет было подписано соглашение, и "XX век Фокс" стал прокатывать первые два фильма по всему миру и соответственно получил право на со- здание третьей части совместно с "Первым каналом". Это должен быть паритетный проект, но американцы пока не торопятся начинать съемки, а от них здесь зависит очень многое. Мой литагент, англичанин по нацио- нальности, сказал по этому поводу

► Издалека может показаться, что в "Не время для драконов" будут джедаи





следующее: "Я боюсь, что права покупались не с целью делать фильм, а с целью не допустить съемку фильма, конкурирующего с голливудской продукцией пусть даже и на территории России". Как ни печально, это возможно. Голливуд скапает все идеи, все сценарии, до которых может дотянуться, но далеко не факт, что их потом пускают в дело.

НИМ: Что по этому поводу думает Тимур Бекмамбетов?

С.Л.: Тимур Бекмамбетов сейчас работает в Голливуде. Он только что закончил съемку фильма Wanted по мотивам известного американского комикса, продюсирует еще какие-то проекты. Мы с ним общаемся периодически, у нас есть определенные творческие задумки, но проект "Дозоры" - пока такое белое пятно.

НИМ: Возможно, ты знаешь, почему в фильме "Ночной дозор" не вошла сцена убийства Игната, роль которого исполнил Гоша Куценко?

С.Л.: Это произошло по причине нехватки времени. Дело в том, что, когда фильм был сделан, первый вариант занимал больше четырех часов. Его пришлось безжалостно сокращать, чтобы вместить картину хоть в какие-то рамки. И ряд сцен выпал, в том числе и сцена с убийством Гоши Куценко. Я все время предлагал, чтобы эту сцену включили во второй фильм пусть даже в виде кошмарного сна Гоши, но, к сожалению, эта идея не прошла.

НИМ: Что ты чувствуешь, когда убиваешь своих персонажей. Например, того же Тигренка?

С.Л.: Тигренка убил не я, а мой соавтор Володя Васильев. Я всячески этому сопротивлялся, но Володя отста-

ивал свою точку зрения до последнего, сказал, что исходя из характера персонажа, а это импульсивная девушка, она бросится в бой. "А ты же, - говорил он мне, - сам понимаешь, что в том поединке у нее шансов нет". В итоге я согласился с его доводами, хотя мне было очень жаль Тигренка.

НИМ: Не возражаешь, если мы немного сменим тему? Прошел слух, что недавно ты попал в одну историю, связанную со свободой слова в России...

С.Л.: Дело было так. Сотрудники радио "Свобода" взяли у меня достаточно большое интервью. Оно касалось некой книги, против которой вроде бы выдвинули обвинения в суде. Я сначала долго объяснял, что не имею представления о данной ситуации, а в конце меня спросили: "Как вы относитесь к свободе слова?" Я ответил, что, разумеется, хорошо отношусь. Свобода слова нужна и важно, чтобы она не была под угрозой и т.д. Когда же вышел материал, то в нем из моих слов оставили последние строчки. В общем, полностью поменялся весь контекст и выглядело так, будто я ругаюсь по поводу зажима свободы слова.

На самом деле я не думаю, что сейчас со свободой слова стало как-то уж очень плохо. Другое дело, что немного девальвировалась сама цена слова. И получается, что право говорить есть, но вас все равно никто не услышит. Вот эта ситуация гораздо более печальная, но это проблема не только России, это общемировая проблема.

НИМ: Как ты относишься к своей популярности?

С.Л.: Стараюсь относиться с иронией, поскольку иначе можно заболеть звездной болезнью, а оналечится плохо. Так как я еще и доктор по образованию, то стараюсь заниматься профилактикой, то есть с улыбкой воспринимать происходящее.

НИМ: Мы знаем, что раньше ты много времени тратил на игры, а сейчас удается выкроить время на это святое дело?

С.Л.: Ну, по-разному бывает, если я много работаю, то получается максимум полчаса-час в день поиграть. Если график более свободный, то могу пять-шесть часов за игрой просидеть. Я недавно отыграл в Fable, такая небольшая RPG, достаточно славная. Не могу сказать, что новая, но я ее в свое время упустил. Начал играть в Gothic 3, додел почти до самого финала и с тоской осознал, что заканчивать мне ее неинтересно. К сожалению, талантливая немецкая команда, которая сделала

► А следующую модель мы собираемся научить готовить



две поистине великолепные RPG, к третьей части растеряла много хорошего и приобрела много плохого.

Сейчас я играю в S.T.A.L.K.E.R. Это очень приятная игра, действительно хорошо сделанная, очень долгожданная, и я рад, что все-таки она была доведена до ума.

НИМ: Мы бы хотели вступиться за ребят из Piranha Bytes, создателей Gothic, во время разработки третьей части у них была не очень-то простая ситуация...

С.Л.: Да я знаю об этом, что и как там произошло, я понимаю, что это не вина непосредственно создателей игры, но я думаю, вы согласитесь, что третья часть уступает первым двум. А вообще, серия была очень интересной, и мне понравилась.

НИМ: Ты проходил Fable на компьютере или на консоли?

С.Л.: На компьютере. У меня есть масса игр для консолей, стоит Xbox 360 - неплохая машинка, но я как-то больше привык к компьютеру и больше уделяю внимания компьютерным играм.

НИМ: PC only and Forever!

С.Л.: Точно!

Отдельное спасибо молодежному театру "Казус", который организовал день рождения, а главное - предоставил прессе возможность пообщаться с Сергеем Лукьяненко без Светлых, Темных и Инквизиции.



Александр ВАСНЕВ

СЛОМАННЫЕ ФАЙЛЫ

- И чувство стиля вам неведомо.
- Ну, я думаю, что это зависит...
- Нет, нет, это был не вопрос.
К/ф "Дьявол носит Prada"

Жанр
Adventure
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Fusionsphere Systems
Дата выхода
I квартал 2008
Сайт
www.geheimakte-game.de

Aдвентюра Secret Files: Tunguska по красоте, глупости и предсказуемости может сравняться лишь с голливудскими блокбастерами. Несмотря на это (а может, даже и благодаря этому) игра собрала достаточную кассу, чтобы разработчики решились сделать сиквел, возможность появления которого они пугали нас еще в титрах "Тунгуски". И хотя игру только-только успели анонсировать, уже можно с изрядной долей уверенности утверждать, что Secret Files 2 станет достойным продолжением первой части.

С одной стороны, это неплохо. Неплохо хотя бы потому, что по жанровым меркам Secret Files: Tunguska выглядела столь же симпатично, как и Бритни Спирс до замужества, а ведь вторая часть по закону эволюции должна стать еще краше. Кроме того, у оригинала был на редкость удобный интерфейс, который, что вполне логично, с небольшими изменениями перекочует в сиквел. Небольшие изменения – это возможность убирать панель инвентаря, буде очень захочется насладиться местными пейзажами по полной программе.

С другой стороны, Secret Files: Tunguska отличал целый букет недостатков. Это и невыразительные персонажи, и посредственный сюжет, и средненький дизайн пазлов, приводивший к появлению синдрома старьевщика (когда в инвентаре количество предметов переваливало за два десятка). Причем нет каких-то оснований предполагать, что все эти проблемы будут устранены. Во всяком случае, мы не слышали, чтобы штат разработчиков пополнил какой-нибудь известный сценарист или дизайнер, а главные герои Нина и Макс – судя по имеющимся роликам, – по-прежнему в подметки не годятся таким квестовым парочкам, как

Как обещают, в игре будет турориал, в котором мы будем управлять новым персонажем. Судя по всему, это он и есть



Джордж и Нико (Broken Sword) или Брайан и Джина (Runaway). Нет в них изюминки, яркой индивидуальности, присущей звездам компьютерной игровой сцены.

Возвращаясь же к недостаткам, следует сказать, что, скорей всего, список пополнит еще один – вторичность. И об этом мы поговорим чуть поподробнее.

События сиквела разворачиваются спустя два года после финальной сцены первых Secret Files. Тайна Тунгусского взрыва и (мы очень находимся) отечественная военщина, водка и сибирская тайга остались в прошлом. На смену им пришли участившиеся природные катаклизмы, а также некое древнее пророчество, каким-то образом весь этот кавардак объясняющее. Сие предсказание находит один священник, которого очень быстро устраниют таинственные личности. Впрочем, недостаточно быстро для того, чтобы предотвра-

тить дальнейшую утечку информации, и нет сомнений, что рано или поздно она достигнет ушей Нины и Макса. Герои, кстати, в начале игры находятся на расстоянии не одной тысячи километров друг от друга. Макс занимается изучением каких-то развалин в Индонезии, а Нина планирует совершить морской вояж из Гамбурга в Португалию (хотя до страны портвейна ей добраться не суждено, зато в списке мест, которые девушке предстоит посетить, числится север Франции и Париж). Разумеется, спустя какое-то время персонажи встречаются и вместе станут пробиваться к счастливому финалу.

Те из наших читателей, кто прошел третий Broken Sword, уже, наверное, просто-таки купаются в чувстве дежавю, осталым же я поясню. На данный момент сходство Secret Files 2 с Broken Sword: The Sleeping Dragon выглядит просто неприличным, и до абсолютного осталось заменить монаха на хакера, а таинственных киллеров на блондинку с револьвером. При этом не стоит забывать, что по умению делать приключенческие игры Fusionsphere Systems до создателей Broken Sword так же далеко, как russokwestu до выбора редакции. Впрочем, разработчиков "Secret Files 2" это вряд ли остановит.

H

► Вопрос на миллион! Где эта девушка прячет спасательный круг?



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

- 20 НОВЫХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ!
- 27 НОВЫХ КАРТ ДЛЯ ПЛАНЕТАРНЫХ СРАЖЕНИЙ!
- НОВЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ЗАДАНИЯ.
- НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И УНИКАЛЬНЫЕ КОРПУСА,
ВКЛЮЧАЯ ТРИ СУПЕР КОРАБЛЯ.
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ
ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ И ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ.
- РАСШИРЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС ТРУМА И ИНФОРМАЦИОННОГО ЦЕНТРА.

БОНУСЫ:

- ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ
ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРВЫЕ ДЕМО-ВЕРСИИ РЕЙНДЖЕРОВ И
ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ!
- ОГРОМНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ АРТА, ОБОЕВ И МИНИ-ИГР ОТ ФАНАТОВ СЕРИИ
«КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ».
- СПРАВОЧНИК С ОПИСАНИЕМ ВСЕХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРЫ,
СОСТАВЛЕННЫЙ ПОКЛОННИКАМИ СЕРИИ.
- НА ДИСКЕ ТАКЖЕ НАХОДЯТСЯ: «КР1», «КР2: ДОМИНАТОРЫ»,
И ВСЕ РАНЕЕ ВЫШЕДШИЕ ПАТЧИ.

ЗНАК ОТЛИЧИЯ РЕЙНДЖЕРА!



- ПОДАРОЧНЫЙ DVD БОКС СОДЕРЖИТ СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАГРУДНЫЙ ЗНАК
РЕЙНДЖЕРА. НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ ЗНАЧОК ИМЕЕТ УНИКАЛЬНЫЙ
НОМЕР, ИЗГОТОВЛЕННЫЙ ПУТЕМ НАНЕСЕНИЯ ЛАЗЕРНОЙ ГРАВИРОВКИ.



Анна ЩЕГЛОВА

И С ЧИСТОГО ЛИСТА...

*Вдруг, неожиданно появился добрый Фей.
Из выступления команды KBH Dream Team*

Тем, что в будущем страшно, уже никого не удивишь. А вот узнать, почему именно там страшно, все еще может быть интересным. На этот раз проблема выбрана очень реалистичная: причиной вселенского ужаса станет глобальное потепление, апогей которого настанет в 2500-м году. Суждено ли обитателям Земли увидеть 2501-й год зависит от команды, посланной в прошлое, чтобы указать людям на их ошибки.

Вам какой этаж?

В результате первого перемещения члены команды очутились в 2050-м году, однако там было слишком поздно пугать людей - в мире уже произошли необратимые изменения. К счастью, двое людей из будущего согласились совершить повторное путешествие во времени и попали в 2008-й год, который, что просто удивительно, также является и годом релиза приключенческой игры A New Beginning.

A New Beginning - это первый собственный игровой проект немецкой компании Daedalic Entertainment, которая до этого игры только издавала. По словам разработчиков, персонажам в игре часто придется выбирать между эгоизмом и альтруизмом, идеализмом и предательством. Мы не знаем, как девелоперы относятся ко вторым двум понятиям, зато уверены, что пара "эгоизм-альtruизм" им хорошо знакома. Отвечая на вопрос, почему главной темой игры выбрано глобальное потепление, они ответили, что, во-

первых, это очень актуальная проблема нашей с вами современности, и человечество должно осознать, насколько велика его ответственность перед потомками. А во-вторых, затрагивание в игре столь глобального и важного вопроса привлечет большое внимание аудитории и повысит продажи.

Только классика

Задачей главных героев, молодой девушки по имени Фей и мужчины, имя которого пока не разглашается, станет розыск вышедшего на пенсию биологического инженера, и попытка доступно объяснить ему, что они хоть и из будущего, но не терминаторы. А также, что, если изобретенный им революционный тип топлива попадет в руки одного нехорошего миллиардера, то всему миру станет очень плохо. Магнат сможет использовать этот ресурс в целях своего дальнейшего обогащения, а вот о последствиях для экологии земного шара даже не задумывается.



Игрушка будет двумерной и основанной на принципе point-and-click. Героям, между которыми почти всегда можно будет переключаться, предстоит спасать человечество на протяжении приблизительно 20 часов. За это время они посетят множество локаций, встретят ряд хороших и не очень персонажей, а также решат несколько пазлов. Все пазлы будут привязаны непосредственно к сюжету игры, ограничивать время на их решение никто не будет. Не будет в A New Beginning и элементов экшн.

Разработчики скромно охарактеризовали свой проект как "Broken Sword старого образца, если бы его делали сейчас". Игра выйдет в трех версиях: для PC, Nintendo DS и Wii. И помните: если ровно через год вы встретите двух персонажей в забавных космических костюмах, которые будут махать ручками и кричать о проблеме глобального потепления - это не шутки.

► Купола узнаете? Похоже, Москва в A New Beginning достанется



► В Лондоне тоже будет весело



Жанр
Adventure
Издатель
Daedalic Entertainment
Разработчик
Daedalic Entertainment
Дата выхода
Конец 2008
Сайт
www.daedalic.de



Жанр
Adventure
Издатель
dtp/ANACONDA
Разработчик
4HEAD Studios
Дата выхода
I квартал 2008
Сайт
www.4head.de

Анна ЩЕГЛОВА

ДВОЙНАЯ ЖИЗНЬ

Армия без шпионов - то же, что человек без глаз или ушей.
Чао Линь, китайский мыслитель

Моей первой в жизни адвентурой была *Indiana Jones and the Last Crusade*. Это была шикарная игра от шикарной LucasFilm про предельно крутого парня, который носит широкополую шляпу и умеет делать почти все на свете. Лицензионная версия. Стильный конверт с несколькими пятидюймовыми дискетами, мануалом и книжечкой-дневником отца Индианы, на которой были пропечатаны следы от чашки кофе. Восторженных эмоций от игрушки набралось бы на двухслойный DVD и маленькую флэшку. К чему это все? Да к тому, что бывшие сотрудники LucasFilm в настоящее время сосредоточенно работают над приключенческой игрой Mata Hari. А это повод для больших и очень светлых надежд.

Ищите женщину

Сюжет игры обещает быть каким угодно, но только не банальным. Это не удивительно - ведь в жизни Маты Хари происходило множество интересных событий, которые можно отлично вписать в игру. Начинается Mata Hari с того, что героиня попадает на светский прием, где пытается устроиться танцовщицей в знаменитую парижскую труппу. Управляющий не желает зачислять ее, поскольку видит в ней в первую очередь не молодую талантливую артистку, а девушку нетяжелого поведения, о чем и заявляет в ходе разговора. Система диалогов организована таким образом, что если во время беседы с каким-либо персонажем всплывает важный факт, то внизу экрана появляется соответству-

ющий значок. После этого интересующую тему можно будет обсудить с любым другим героем.

Среди кучи восхищенных красавиц героянин гостей обязательно найдется солидный господин, который сможет поручиться за нее перед управляющим. Так начинается танцевальная карьера Маты. Со временем девушка откроет свое собственное шоу и, если вы вдруг запамятовали, завербуется секретным шпионом в пользу французской контрразведки. Истории до сих пор неизвестен факт - была ли девушка двойным агентом, параллельно сотрудничавшим с Германией, так что у разработчиков действительно есть отличная возможность для полета своей отличной фантазии.

На войне любые средства хороши

Мате придется использовать не только шарм и очарование, но изобретательность и находчивость. Перед девушкой будут стоять такие задания, как, например, проникновение в британское посольство, чтобы сфотографировать секретные документы, или подделка подписи влиятельных персон. Благо техническое оборудование начала XX века позволяло продлевать подобные манипуляции, существенно облегчая тяжелые будни шпионов.

По ходу игры девушка будет путешествовать по разным городам, а вражеские шпионы - следовать за ней. В случае, если ее обнаружат, - игра автоматически перенесется в город, в котором Мата была до этого, и ей придется заново проходить эпизод, по возможности не допуская прежних ошибок.

Не стоит забывать об официальном призвании героини. В Mata Hari запланированы и элементы экшн, в ходе которых девушка будет танцевать. Задания будут простыми, и в случае их успешного выполнения вы сможете заработать множество бонусных очков, а в конце игры удостоитесь заслуженной похвалы. Очень надеемся, что после выхода Mata Hari высокой похвалы будут заслуживать и разработчики.

► Из нашего окна башня Эйфеля видна



► А поговорить?



НЕ МОЯ ВИНА

Анна ЩЕГЛОВА

Шерлок Холмс демонстрирует Ватсону свое изобретение:
 - Я разработал систему, устанавливающую личность человека по голосу.
 - Интересно. Что мне нужно сказать?
 - Вы должны четко и ясно назвать свои имя и фамилию.

Смешной анекдот

Турция особенно актуальна для жителей России летом и осенью. Не секрет, что наши соотечественники вкладывают в бюджет этой страны далеко не маленькую сумму. Туризм является третьей статьей доходов Турции сразу же после сельского хозяйства и автомобилестроения. А вот насколько доходными могут оказаться турецкие компьютерные игры, мы узнаем уже в следующем месяце вместе с релизом детектива Culpa Innata.

Во второй половине XXII века человечество наконец-то вступит в Золотую эпоху. Точнее - часть человечества. Наиболее влиятельные и развитые страны объединяются в организацию Мировой союз, состоять в котором - одно сплошное удовольствие. Впрочем, России это не касается, она в этот союз не входит.

Антиутопия

Прямо на границе Мирового союза и России находится славный город Адрианополис, в котором недавно при загадочных обстоятельствах скончался один достопочтенный профессор. И все бы ничего, но вскоре после этого в одном из регионов России произошло убийство, которое явно связано с гибелью профессора.

Расследовать дело поручено офицеру по имени Феникс Уоллис. Внеш-

не девушка (*а по имени и не скажешь* - прим. ред.) очень похожа на Викторию из Still Life, однако ее ни капельки не смущает. Да и не пристало главным героям будущего смузьаться. На девушку можно будет как следует настроиться - в игре используется вид от третьего лица.

При ведении дела Феникс посетит около 40 локаций, пообщается более чем с полусотней персонажей и решит множество пазлов, начиная от кубика Рубика и заканчивая сборкой сложных больших механизмов. Что касается линейности игры, то здесь все неоднозначно. С одной стороны, диалоги и задания не будут линейными. С другой - успешный финал, насколько это сейчас известно, будет только один.

Изначально Феникс всячески придерживается кодекса Офицера Мира,

который позволяет ей допрашивать каждого человека не дольше нескольких виртуальных часов ежедневно. Однако нет никаких гарантий, что со временем девушка не начнет выходить за рамки своих должностных полномочий. Особенно, если нелегкая занесет ее в дремучую Россию.

Феникс будет часто пользоваться инвентарем, картами местности и личным дневником, в котором, помимо девичьих раздумий и переживаний, встретятся и полезные подсказки.

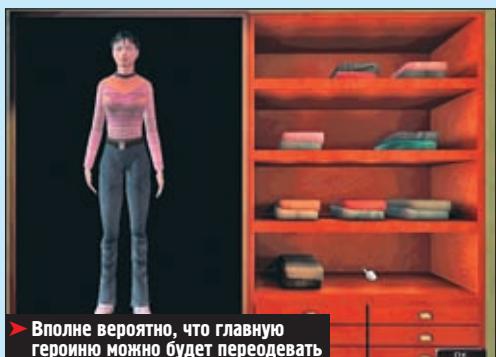
А судьи кто?

Не совсем понятно, почему разработчики столь категорично отнесли Россию к списку стран с невысоким уровнем культуры¹. Culpa Innata - первый игровой проект турецкой компании Momentum AS, которая до этого занималась исключительно компьютерной графикой и анимацией. Отсюда возникает еще один вопрос: почему же тогда видео и скриншоты ни разу не поражают своими красотами? Оправданием тому можно назвать разве лишь тот факт, что работа над игрой началась еще в 2002-м году. H

1. Еще более интересно - включили ли они в Мировой союз свою страну.



- Какой свитер, он новый?
 - Нет, я стираю "Лаской"!



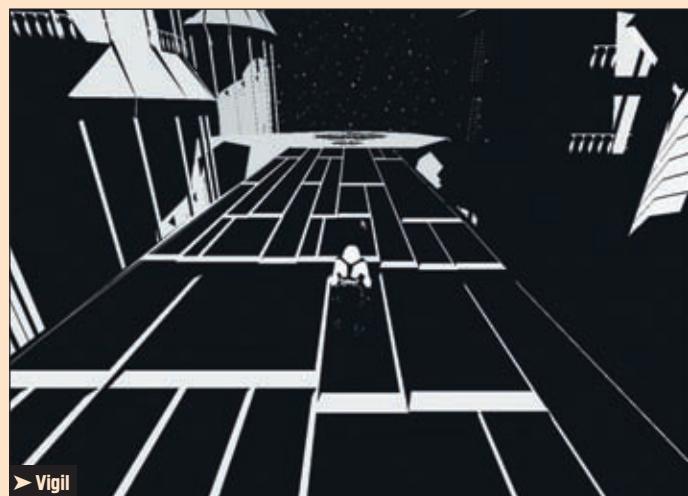
Вполне вероятно, что главную героиню можно будет переодевать



► Огни гостиниц заманчиво горят



► Vigil. Готично. Мрачно. Скучно.



► Vigil

Gr.Viper

Vigil: Blood Bitterness

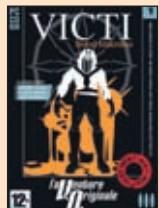
Жанр	Adventure
Издатель	Garage Games
Разработчик	Freegamer
Рекомендуеться	Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.garagegames.com

Рейтинг

4.0

Цвета в оригинальной палитре Vigil можно сосчитать по пальцам одной руки: вездесущие черный и белый, а также желтый, красный и голубой, встречающиеся совсем небольшими порциями. Хорошо рассмотреть персонажей и интерьеры в таком исполнении нереально - можно угадать лишь общие очертания небогатых на полигоны объектов.

Стол же таинственным оказался и сюжет. Главный герой, убив своих братьев, остается один в огромном напоминающем монастырь сооружении. Но снаружи стучится абстрактное невидимое Зло, которое умеет убивать персонажа и громко хохотать (а что еще от зла требуется?). Борьбой с прозрачной угрозой придется заниматься



весь первый эпизод, по пути пролистывая записи мертвых братьев и слуг.

Геймплей не балует разнообразием. Левая кнопка мыши указывает героя, куда идти, а правая заставляет его молиться на обозначенных участках пола. Тут нет ни инвентаря, ни полноценных диалогов. Молитва - это всего лишь стилизованное нажатие на кнопку. Иногда остроты в перебежки между активными точками добавляют ловушки и тикающий таймер. Это аскетичное действие воспринималось бы гораздо лучше, если бы можно было сохраняться не только между главами. Бегать двадцать минут по коридорам, только чтобы неожиданно погибнуть от непонятно чем активированной западни, как минимум, неприятно.

Александр ВАСНЕВ

Особенности национального развода

Жанр	Русский квест
Издатель	Акелла
Разработчик	JetDogs Studios
Рекомендуеться	Pentium III 500 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков	1 DVD / 2 CD
Сайт	ru.akella.com

Рейтинг

1.5

Любому человеку, мало-мальски разбирающемуся в играх, достаточно

бросить лишь один взгляд на коробку с "Особенностями национального развода", чтобы вынести вердикт этому, с позволения

сказать, продукту. Да, да, перед нами очередная, на этот раз блестящая ипостась русского квеста. В сюжетной основе - скучная история о нереально крутом пацане и невыплаченном ему карточном долге с элементами кидалова, попадалова и пыток (в ассортименте кипяток, утюг и паяльник). Графика страдает от переизбытка оттенков серого и отсутствия таланта у художников, а геймплей - от приступов пиксельхантинга и уверенности разработчиков в том, что "интерфейс" - это сорт немецкого пива. Возможно, кто-то решит, что мы перегибаем палку, но, право слово, странно видеть в 2007 году квест, в котором уже ставшая классической схема "левая кнопка мыши - действие с предметом, правая - изучение" заменена на "щелчки левой кнопкой, авось что-нибудь и произойдет". В связи со всем выше-сказанным хотелось бы отметить двусмысленность названия игры, поскольку любой купивший "Особенности национального развода" может с полной уверенностью считать, что его развели рублей на 300. Ну, или сколько там такое добро может стоить?

H



► Развод. Клиент не колется. Самое время идти за паяльником



► Развод. Не квартира, а убожество. Как и сама игра



Гнэл УНАНЯН



МЕЛКИЙ БЕС

Откуда-то прибежала удивительная тварь неопределенных очертаний, - маленькая, серая, юркая недотыкомка.
Федор Сологуб. "Мелкий бес"

6.0

Жанр	
НедоДьябла	
Издатель	CDV, Акелла
Разработчик	Cyanide Studio
Рекомендуется	Pentium 4.3 ГГц, 1 ГБ RAM, видеокарта 256 МБ (SM 2.0)
Количество дисков	1 DVD
Сайт	www.loki-game.com
Рейтинг	
Игровой интерес	6 x 0.40
Графика	7 x 0.20
Звук и музыка	6 x 0.10
Сбалансированность	5 x 0.20
Ценность для жанра	6 x 0.10

Уже не первый год мы всей редакцией наблюдаем, как молодые и не очень команды пытаются выковырять из перепаханной вдоль и поперек делянки дьяблоидов еще пару-тройку съедобных корешков. Результаты, надо сказать, у всех разные. Кому-то удается произвести впечатление на игроков, кому-то - нет. Опыт подсказывает, что наибольшего успеха добиваются те, кто сосредотачивается на двух направлениях. Более-менее удачный дьяблоид должен, во-первых, быть чертовски красив, а, во-вторых, обязан иметь одно-два мелких улучшения в части игровой механики. Лучше если это будет какой-нибудь оригиналный класс персонажа, а при нем пяток незатерптых на-выков или что-нибудь эдакое, связанное со шмотками. Глобальные эксперименты, а равно и бездумное копирование приличному дьяблоиду противопоказаны. Но это же приличному...

Loki же, с какой точки зрения на него ни смотри, в приличные дьяблоиды не проходит. Пара лет назад, когда проект был только-только анонсирован, обещания разработчиков позволяли предполагать, что весной 2006 года нас посетит неординарная попытка переосмыслить жанровые каноны. Однако наступило лето 2007, и перед удивленным взором публики предстал технически устаревший и очень неоднозначный в идеологическом плане продукт.

Ликом черен и...

Честно говоря, еще двухлетней давности скриншоты не обещали нам особенных красот. Острый недостаток полигонов, неряшлиевые текстуры, ошибки в использовании эффектов, вроде блеска на поверхностях, которые должны быть матовыми - все это не внушало большого оптимизма. Однако же не надо забывать, что это было два года назад, да и сняты скриншоты были в ранней "альфе". Так что некоторые надежды на улучшение

внешности все-таки были. Увы, картина с тех пор не улучшилась ни на йоту. Выходить с такой графикой после Titan Quest - чистое самоубийство. При этом движок Loki трудно упрекнуть в отсутствии новомодных фич: большая часть DX9-чудес поддерживается. Но сделано все настолько неаккуратно и топорно, что общее ощущение от графики зависает на уровне "удовлетворительно с плюсом". Особенно сложно у цианидных художников с освещением и анимацией. Обещанная непрерывная генерация уровней канула в Лету. Карты в Loki очень даже ограниченные и раз и навсегда нарисованные.

К странностям движка также следует отнести некоторые загибы в управлении. Например, игра не умеет рассыпать лут поштучно, так что о выделении предметов по Alt'у извольте забыть. Для того чтобы заполучить законное барахло, надо сначала кликнуть на мешочек, потом выбрать из списка нужное и еще раз кликнуть на "OK". По сравнению с Alt+клик - небо и земля. Стандартная раскладка клавиатуры тоже способна удивить кого угодно. Однако ее по счастью можно изменить, так что с этим "новшеств-

► Да-да, нас тоже от всего этого тошнит



► Существа с зеленой кровью верхом на кабанах называются... эльфами





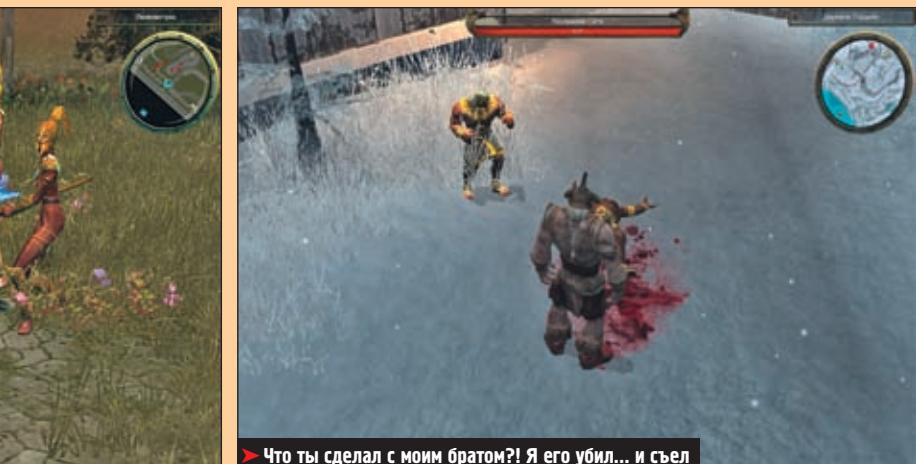
► Девчонки, а где у вас тут Трою можно захватить?

вом" удалось справиться довольно быстро.

С кем поведешься...

С чем не удалось совладать, так это с сюжетом. То есть сначала все вроде бы ясно: Сет, древнеегипетский вариант... ну этого... не к ночи будет помянут... возродился при помощи одного несознательного чародея, совсем как в... ну, вы помните где... а четыре героя из разных земель... одним словом, понятно. Однако по мере продвижения по сюжетным линиям (а они для каждого класса свои) начинается путаница. Откуда-то приплывает Кортес, начинается троянская война, нас посылают в Лабиринт свежевать Минотавра... Связать эти разбросанные в пространстве и времени события мешает еще одна цианидская находка. Дело в том, что, играя на простом уровне сложности, пройти весь сюжет невозможно. Целиком история разворачивается только при игре на максимуме. А для того, чтобы начать на "харде" надо сначала пройти игру на простой и средней сложностях. Каюсь, ни времени, ни желания три раза колбасить одни и те же уровни у меня не было.

Ролевая система не блещет оригинальностью, хотя и тут не обошлось без фирменных цианидских заморочек. В наличии четыре сугубо стандартных класса: Варвар, Друидка, Стихийный Маг и Лучница с серьезными замашками асассинки. Наборы навыков тоже строго стандартные: боевые кличи, вызов существ, трансформация, ловушки, три стихии "огонь-вода-воздух" - все на положенных местах. Все бы хорошо, но при создании системы начисления опыта у французов разыгралось воображение. Они поделили навыки всех классов на три части, приписав каждую часть отдельному божеству. Начисление навыков по каждой из дисциплин происходит за счет очков собственного вида. Таким образом, у каждого класса имеется четыре вида экспы: по одной на каждое из трех божеств и еще отдельная шкала для увеличения ста-



► Что ты сделал с моим братом?! Я его убил... и съел

тистик. Возможно, что такая система специализации персонажей была бы рабочей, если бы разработчики не впали в смертный грех, за который геймдизайнеров положено ссылать в отдел бета-тестирования операционных систем Microsoft. Дело в том, что в Loki экспа продаётся за деньги. Механизм следующий: местные боги берут взятки магическими шмотками. Поэтому, каждый состоятельный герой может зайти в магазин, накупить разноцветного шмота, а потом отправиться в храм, выбрать там нужного божка и набрать себе уровень-другой по желаемым навыкам. Поскольку лут и монстры расплющиваются при каждой загрузке уровня, снаряжение не подвержено износу, а боеприпасы бесконечны, процесс раскачки навыков приобретает характер стихийного бедствия.

Одной из основных "фишек" Loki должна была стать развитая система крафтинга. Действительно со снаряжением тут можно делать всякое. Можно расплавить ненужную кольчужку, получить на руки некоторое количество железа и потом использовать его для улучшения полезной вещицы. Можно также снять с одного древка любимый топор и насадить на другое или воткнуть в обух руны. Однако ничем этим мы не занимались.

Вся эта возня не имеет смысла, когда можно за один боевой выход на уровень принести денег на очередной левелап. После десятка таких рейдов любого босса можно просто задушить голыми руками.

Дайте мне йаду! ©

Изготовление дьяблоида - занятие не такое простое, как кажется на первый взгляд. Даже если оставить в стороне такие тонкие материи, как атмосфера и целостность дизайна, все равно остается огромное количество подводных камней, каждый из которых способен пустить на дно любой самый перспективный проект. Что касается Loki, то его корпус пестрит таким количеством пробоин разного калибра, что ни о каком плавании не может быть и речи. С таким диагнозом, как говорится, не живут.

P.S. Отдельно хочется сообщить нашим локализаторам, что предмет, упорно именуемый ими "короткие настяпники", в русском языке обозначается словом "браслеты". Предвидя законный вопрос, сразу отвечаем - эта штука называется "наручи". Или уж давайте проявим последовательность и будем именовать сандалии "короткими наступниками", а сапоги - "длинными наступниками".



► Это тебе за Акеллу! А это за "человека"!

ФАБРИКА ЗВЕЗД

Ролевые игры прочно ассоциируются с исследованиями подземелий, истреблением монстров, набором уровней и поиском более мощных мечей и брони. Но что получится, если "вооружить" героя какой-нибудь гитарой от Fender (+10 к исполнению), в партию взять не клирика и друида, а басиста и клавишника, а источником экспы и денег сделать не расчленение орочьих тушек, а к примеру, распространение музыкальных фэнзинов? Получится *Shady O' Grady's Rising Star* - первая RPG о непростой, но интересной жизни молодой музыкальной группы.

Как ни странно, но в SOGRS мы начинаем игру не с генерации будущего Джимми Пейджа, а с выбора населенного пункта, где начнется наша музыкальная карьера. Выбор, мягко говоря, богатый - аж 120 американских городов, городков и городишек. Разумеется, наш выбор пал на Детройт, ибо еще со времен расцвета KISS всем известно, что

"Detroit - Rock City". После этого игрок приступает к созданию главного персонажа. Воинов и магов тут заменяют вокалисты, бас-гитаристы, ударники или клавишники. Ну и в зависимости от выбранного класса необходимо распределить очки между шестью параметрами, подобранными с учетом тематики игры. Прокачанный Playing отвечает за владение тем или иным инструментом, Stage Present - за умение держаться на сцене, а Songwriting - за умение грамотно заниматься рифмоплетством. Немаловажно и определиться со стилем музыки, которую будет исполнять ваша группа. Стилей хватит на всех: панк, блюз, рок, кантри, рэп, метал, джаз и т.д. Наконец, после настройки внешности новоявленного музыканта игрок отправляется в свободное плаванье по волнам шоу-бизнеса.

► Так, сегодня надо заехать за квестом



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Разработчикам удалось подписать договор с American Musical Supply - крупным поставщиком музыкального оборудования и инструментов в США. В итоге, в игре вы сможете "вооружить" вашу группу настоящими моделями гитар от Gibson и ударными установками от Pearl. Всего в SOGRS насчитывается около восьми сотен различного музыкальных инструментов и оборудования, большая часть которых "срисована" с продукции самых известных фирм и носит реальные названия.

Shady O' Grady's Rising Star

Владимир ПУГАНОВ



Рок - не искусство; рок - это способ разговора простых парней.

Билли Айдол

Жанр	RPG
Издатель	Shrapnel Games
Разработчик	Gilligames
Рекомендуется	Pentium III 900 МГц, 256 МБ RAM, видеокарта 128 МБ
Количество дисков	1 CD
Сайт	www.gilligames.com/SOGRS
Рейтинг	
Игровой интерес	8 x 0.40
Графика	2 x 0.20
Звук и музыка	7 x 0.10
Сбалансированность	8 x 0.20
Ценность для жанра	9 x 0.10

6.8

Kings of Metal

SOGRS предлагает свободный геймплей, как, например, Sid Mayer's Pirates! или древнейшая Darklands. У вас в кармане всего тысяча баксов, а в голове - мечта стать звездой. Но заняться сразу сочинением музыки и текстов не получится, поскольку денег не хватит даже на самые дешевые инструменты для всей группы. Да и самой-то группы и менеджера у вас еще нет. Поэтому срочно нужно отправиться в город "похалтурить".

Передвижение по улицам Детройта осуществляется на микроавтобусе. Вокруг полно клубов, концертных площадок, звукозаписывающих студий, магазинов и прочих мест, которые вам рано или поздно придется посетить.

Стартовый капитал зарабатывается выполнением квестов, которых всегда в избытке. Но, к сожалению, за игровой день можно выполнить всего один квест, так что даже не надейтесь разбогатеть за сутки. Задания носят разный характер: развести журналы, по-



мочь кому-то в студии, съездить в гараж за запчастями для автобуса и т.д. Все это приносит экспу и денежки. И, накопив приличную сумму, вы можете смело приступать к подбору музыкантов в группу и покупке инструментов. Ну а когда ваш "бэнд" будет полностью укомплектован, можно начать писать песни и репетировать. Скиллы музыкантов растут вместе с опытом, и чем больше опыт, тем круче играют и поют новоявленные "пинкфлойдовцы" или "битлы". Не стоит забывать и о менеджере, который сможет надлежащим образом раскрутить вашу группу и сделать из нее звезду шоу-бизнеса. Тем более, что в шоу-бизнесе царит жесткая конкуренция и ваш коллектив отнюдь не единственный в стране, кто претендует на звездные лавры.

Огромным плюсом SOGRS является по-настоящему богатый выбор инструментов и одежды. Каждая гитара, каждый микрофон дают разные плюсы к тем или иным скиллам. Будьте уверены, что, потратив пару тысяч долларов на какую-нибудь "акустику", ваш музыкант покажет класс на сцене. Ну а сотни разнообразных предметов гардероба позволят подобрать такие костюмы, которые и не снились самому Мерилину Мэнсону.

► Все инструменты со временем выходят из строя, и не стоит забывать их чинить или покупать новые



► Каждая уважающая себя рок-звезда обязана уметь наводить образцовый беспорядок



Вот так, путем частых репетиций, выполнения квестов и заработка экспы никому не известная группа в один прекрасный день начнет давать концерты не только в родном Бобруйске, но и устраивать туры по городам Америки и заслужит повсеместную любовь и многомиллионные гонорары.

Геймплей SOGRS затягивает. Прокачивать музыкантов, планировать репетиции и концерты, искать возможности записать альбом - все это действительно интересно. И все было бы совсем хорошо, если бы разработчики не сказали себе...

К черту энкст-ген!

Существует распространенное мнение, что в RPG графика не является чем-то важным. Конечно, мнение это

довольно спорное, но даже если вы его разделяете, картинка Rising Star просто сможет отпугнуть вас убогими моделями персонажей (больше похожими на недостранных братино) и городским видом, сделанным в строгом соблюдении лучших традиций минимализма. Графика страшна, как концерты черных металлистов. Остается только посочувствовать разработчикам, что сейчас плавно подходит к концу 2007 год. Выди Rising Star в 1996 мы бы поставили графику не 2 балла, а где-то 8. И игра получила бы более чем приличный рейтинг 8.0. Но время не стоит на месте, в отличие от художников и дизайнеров из Gilligames. Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Дважды мимо

До Gilligames попытку обыграть жизнь музыканта предприняли разработчики Positech Computing. Они выпустили то ли вторую часть, то ли add-on к кошмарной игрушечке Kudos (жанр сего уродца наша уважаемая Аглай Петровна определила как "пошаговый симсоид") и, чтобы мы не перепутали с оригиналом, окрестили как Kudos: Rock Legend. Расписывать убогость "Рок-легенды" мы не станем, скажем только, что таких "рок-звезд" лучше дальше андеграундных клубов не выпускать.



БЕЗ ПУШКИ НА ЛУНУ

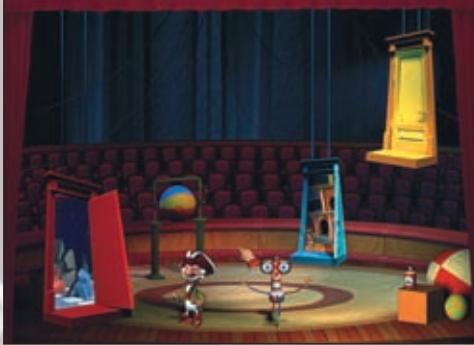
Барон Мюнхгаузен выглянул в зал и окинул аудиторию внимательным взглядом. Основную часть зрителей составляли дети - представление было задумано именно для них. Некоторые привели с собой родителей на тот случай, если сценка окажется непонятной, но великий путешественник был уверен, что беспокоить взрослых им придется нечасто. Барон вышел на сцену и начал свой рассказ.

Снова в путь

Как и многие из прошлых приключений, это началось в уютной гостиной баронского поместья. Под урчание механического кота-пылесоса и сочное хрумканье трофеейной головы лося рассказчик неожиданно предложил гостям самим принять участие в постановке. Требовалось от зрителей не так уж и много: указывать главному герою, что и когда делать. Конечно, пары синяков при этом подходит барону не избежать, но для придания своей истории небывалого правдоподобия он был готов и не на такие жертвы.

В качестве средства доставки на Луну был выбран проверенный временем способ - быстрорастущее деревце. То, как его посадили и как заставили за считанные секунды вытянуться до царства лунатиков, - история совершенно невероятная, но зрители подтвердят, что все это и вправду случилось и даже

► Барон Мюнхгаузен - укротитель диких деревьев!



► Барон-1 к взлету готов!



Gr.Viper



Глазищи у нее были во-от такие!
Из правдивых рыбачьих рассказов

6.7

Жанр	Adventure
Издатель	Акелла
Разработчик	Trickster Games
Рекомендуется	Pentium 4 2,5 ГГц, 512 МБ RAM, видеокарта 128 МБ
Количество дисков	1 DVD
Сайт	www.trickster-games.com/baron
Рейтинг	
Игровой интерес	7 x 0.40
Графика	7 x 0.20
Звук и музыка	7 x 0.10
Сюжет	6 x 0.20
Ценность для жанра	6 x 0.10

► Красный флагжок - неужели мина?



немного подчинялось законам логики. Барон стремительно унесся в небо и едва не уперся головой в самый естественный спутник Земли. Что же дальше?

Желтый дом

Для того чтобы проиллюстрировать необыкновенную жизнь лунного мира, художникам театра пришлось потрудиться, и декорации им вполне удались. Живность, растения, лунатики и их дворцы раскрашены в яркие цвета и декорированы непонятными завитушками. К такому необычному окружению и барону, и зрителям придется привыкать, ведь именно здесь проходит большая часть повествования.

Проблемы, с которыми может столкнуться землянин на чужой планете, очень разнообразны. Барон с первого взгляда узнал немало задач, давно известных на Земле, однако и примеры оригинального лунного мышления попадались с приятной регулярностью. Настройка часов превратилась в лазерное шоу, размораживание леса - в пальбу

по динамитным шашкам, а сбор урожая батареек в саду заставил барона вспомнить, как он за волосы вытаскивал себя и лошадь из трясины. Быстрая смена декораций (всего в постановке два десятка сцен) не позволяла зрителю заскучать, но любовь рассказчика к длинным речам иногда сбивала темп.

Приручив лунную уточку и укротив лунный велосипед, барон отправился обратно на Землю, а посетители его театра - по домам. Очень немногие придут на представление снова. Разве что захотят пересмотреть некоторые сценки. **H**

► А фазы Луны здесь считают?



Киаду



ONLINE

WORLD OF WARCRAFT

КАК ЗЕРКАЛО ОНЛАЙНОВОЙ РЕВОЛЮЦИИ

World of Warcraft продолжает править онлайновым балом. Девять миллионов подписчиков, верхние места в топах продаж уже практически в течение трех лет - уникально, непостижимо, книгогиннесно! Конкуренты спят и видят, просыпаются - и абстиненция. Воздушные галлюцинации снов вдребезги разбиваются о похмельную реальность.

Недавно обсуждали с приятелем тему, почему именно World of Warcraft спровоцировал MMORPG-революцию. Пришли к выводу, что никакой очевидной революционности игра не содержит. Основные элементы геймплея в том или ином виде были введены предшественницами, нереальные эльфийки в ажурных чулках - вообще ария из совсем другой оперы, невероятная красота пейзажей и сногшибательные чудеса спецэффектов не обошли WoW стороной, а попросту удрали от него в панике. Что там еще? Популярность сеттинга и традиционное близзардовское качество? Так ведь тоже отнюдь не революционные кадры, а, скорее, плоды эволюции, за слуга предыдущих творений девелоперов. Хотя, разумеется, они помогли, создали необходимый плацдарм, явились теми телефонами и телеграфами, без которых тяжело власть захватить. Но ее (власть) еще необходимо и удержать...

Да, в игру с самого начала пришло достаточно много людей - спасибо миру Warcraft, изрядно раскрученному тремя поколениями популярных стратегий. "И увидели они, что это хорошо" - спасибо Blizzard, вытравившей основные косяки и баги еще на дальних подступах к релизу и выпустившей готовый к употреблению продукт. Однако население игры с той поры выросло почти на порядок, и большинство пользователей имело (да и сейчас имеет) весьма смутное представление об истории и географии вселенной "варика" и никогда в глаза не видывало стратегических предков.

Среди людей, далеких от игры, весьма популярна байка о попсовой и даже казуальности World of Warcraft. Мол, тупая MMORPG-жвачка, как раз для серой толпы, которая среди населения игры преобладает. В чем-то они правы... Простой в освоении (интуитивный, да?) интерфейс, интересные квесты, тотальная рационализация, когда любой элемент геймплея на

пальцах и несложных опытах легко разъясняется даже клиническому идиоту, а если и разъяснения не помогут, то можно просто дать ссылку на соответствующий мод - куда уж попсе и казуальнее. Вот был бы "вовик" игрой для "настоящих хардкорщиков", где без трех высших образований даже с поллитрой никак, а от заворотов геймплея с тоски крошились бы зубы - и кто тогда стал бы в него играть? Очень верная постановка вопроса...

Если без утрирования и гипербол, то даже в области дружелюбия WoW впереди планеты всей. Ибо в нем неплохо чувствуют себя и те, кто заходит в игру на пару часов в неделю (особенно на PvE серверах, где ганкеры не досаждают), и те, кто проводит в Азероте и Аутленде практически все свободное и не очень время. Для последних, кстати, поле деятельности в World of Warcraft очень широкое, просторы для совершенствования почти неограничены, а усилившийся в последнее время крен в киберспортивность вообще открывает профессиональные перспективы. Не очень вяжется с имиджем "игры для казуалов", не находите?

Словом, с вопросом революционности World of Warcraft все не так просто. А может и просто, но как все гениальное. Революционные геймплейные фичи, реалистичная графика и сложносочиненное бытие - это, конечно, здорово. Но для какого-нибудь будущего переворота. А сегодня народу нужен WoW - игра, сумевшая превратить отдельные достижения и открытия предшественниц в собственный тотальный успех, игра, в которой количество старых чужих идей перешло в новое революционное качество воплощения. Что, в общем-то, и требовалось доказать.

[Black Prophecy >](#)[The Lord of the Rings Online >](#)[Покер онлайн >](#)[Blizzcon >](#)

Рафаил ФАТКУЛИН

Adventurer

CONNECT



► Ramayana 3392 A.D. Люди и звери



► Age of Conan: Hyborian Adventure. Игра в ящик

Древнеиндийский постапокалипсис

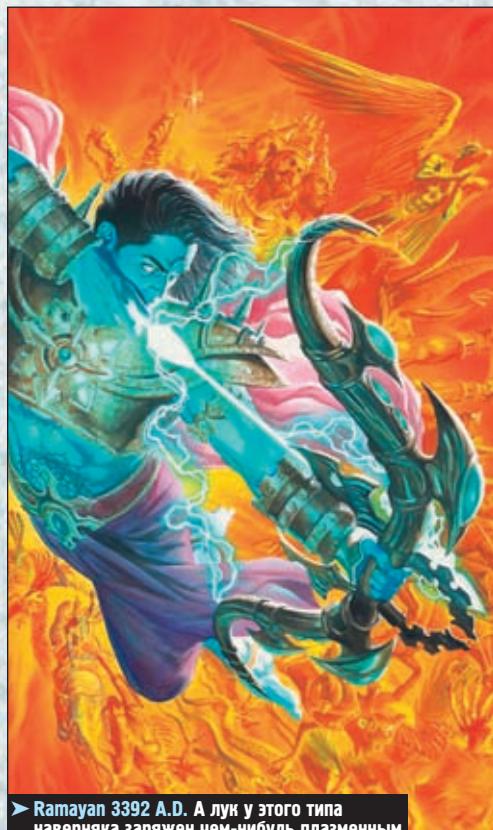
Сейчас уже сложно сказать, какие цели преследовал легендарный индийский мудрец Вальмики, сочиняя свой не менее легендарный эпос "Рамаяна", - два с половиной прошедших с той поры тысячелетия способны скрыть ответы и на куда более легкие вопросы. Быть может, старик завидовал Гомеру и мечтал переплюнуть "Одиссею" с "Илиадой". Или воспитывал внуков при помощи художественного слова. Или хотел сделать приятное какому-нибудь древнеиндийскому

князьку. Или его просто пробивало на поэзию после традиционного вечернего косяка...

Цель индийского издательства Virgin Comics (комиксы для девственниц?), перенесшего события эпоса в постапокалиптический мир будущего, в котором единственное уцелевшее после ядерной войны королевство людей отражает агрессию армии повелителя демонов, очевидна - снижение социальной напряженности за счет повышения уровня жизни собственных сотрудников. Вполне понятная и где-то даже благородная цель. Неслучайно у нее столько много приверженцев во всем мире. Однако не всем везет так, как повезло индусам: у них нашелся очень серьезный соратник и единомышленник - Sony Online Entertainment.

Американцам пришла по духу творческая инновация Virgin Comics, и они подписали с издательством лицензионное соглашение об использовании франшизы Ramayana 3392 A.D. в одной из своих будущих MMORPG. Решение, по словам президента SOE Джона Смидли, далось его компании весьма просто - им давно хотелось онлайнизировать что-нибудь эдакое, легендарное, непременно входящее в сокровищницу мирового искусства. А что может быть легендарнее и сокровеннее индийских комиксов? Разве что китайская экспресс-лапша. Но ее пока решили оставить в покое...

К великому сожалению для мировой культуры, какие-либо конкретные сроки выхода индийско-американской MMORPG в соглашении не предусмотрены. Придется несчастной (культуре, не игре) пока пострадать в неведении. Ничего, авось выдюжит. - Р.Ф.



► Ramayana 3392 A.D. А лук у этого типа наверняка заряжен чем-нибудь плазменным

Конан задерживается

Печальная новость пришла из Норвегии - не будет нам Age of Conan: Hyborian Adventure в этом году. Намеченный на 30 октября релиз перенесен на 25 марта 2008. Разумеется, все токмо высокого качества ради и глобального успеха для. Официалы Funcom принесли игровой общественности свои глубочайшие извинения и заверили, что приложат все силы, чтобы оправдать и не посрамить. - Р.Ф.

Ярость кенгуру

Codemasters Online анонсировала очередную начинку для своего онлайнового пирога. Компанию Archlord, RF Online и LOTRO скоро (по планам - в октябре сего года) составит усердно рекламируемый в последнее время гибрид MMORPG и шутера Fury производства австралийской студии Auran. Об удачности выбора "Мастеров кода" говорить пока рано - единственным сколько-нибудь серьезным намеком на качество экзотической штучки из Страны кенгуру является использование модного графического движка Unreal Engine 3. Не густо. Впрочем, австралийцы - народ творческий, посему не исключены приятные сюрпризы. - Р.Ф.



► Копье или посох? Топор!



► Телепузиков в новой игре не будет, а что будет, знают пока только создатели сериала и разработчики

Онлайновый детский сад

Nice Tech - ведущий разработчик MMO-игр, если верить пресс-релизу, и просто серая лошадка по нашей навигаторовской шкале - рапортует об успешном ходе разработки детской MMOG Tronji World. Оная создается по мотивам детского сериала (пока запланировано 30 эпизодов по 30 минут каждый) компании Ragdoll Productions, что будет крутиться на британском канале CBBC (детский BBC). Ragdoll Productions, если кто не в курсе, породила в свое время "телепузиков", так что, сами понимаете, "Боржоми" родителям пить уже не просто поздно, а вообще бесполезно. И "Нарзан" с "Ессентуками", кстати, тоже.

Что касается MMOG по мотивам, то релиз ее запланирован на начало 2008 года, и это притом, что проект находится в разработке всего лишь год. Фирменное "ноу-хау" девелоперов, которое позволяет им утверждать, что заявленные сроки релиза - не PR-туфта, а самая что ни на есть истина, заключается в системе контроля качества. Новые версии разработчики отправляют на тестирование (сейчас проект находится в состоянии преальфы) каждую неделю, поэтому господа из Ragdoll и BBC могут оперативно оценивать качество игры и вносить корректизы. Идея, возможно, и здравая, но, несмотря на это, называть проект многообещающим у нас пока язык не поворачивается. - А.

Есть ли жизнь в онлайне?

Ученые из университета "Ноттингем Трент" опросили более 1000 игроков MMORPG по всему миру и пришли к выводу, что любители онлайнового ролевого отнюдь не являются асоциалами и мизантропами. Очень интересное открытие. Только стоило ли ради него беспокоить тысячу человек, когда можно было просто спросить нас? Заодно и деньги сэкономили бы...

Впрочем, результаты исследования любопытны не только выводом, но и некоторыми цифрами. Например, 75% опрошенных нашли себе друзей в онлайне, а 50% продолжили дружеские отношения и в реальной жизни. При этом у 10% дружба перешла в физическую близость. 30% заявили, что предпочитают общаться преимущественно с коллегами по игре, а 40% скорее поделятся своими проблемами с онлайновыми друзьями, нежели с реальными. Каждый пятый признается, что онлайновые игры негативно сказались на его отношениях с партнером, который не интересовался MMORPG. Зато более чем две трети уверены, что отношения только выиграют, если их вторые половины будут играть вместе с ними.

Игроки женского пола гораздо чаще привязываются к геймерам, нежели мужчины, и гораздо большей охотой переводят затем эти привязанности в нечто более серьезное. И вообще большинство девушек признается, что использует игры в качестве некоего терапевтического средства от проблем в "реале". В то время как парней в онлайн зовет любопытство, необычность ощущений и интерес.

В среднем опрошенные проводили в онлайновых играх 22.85

Доктор Гриффитс знает правду об онлайновых играх



► Сладкая парочка, нашедшая свое счастье благодаря WoW

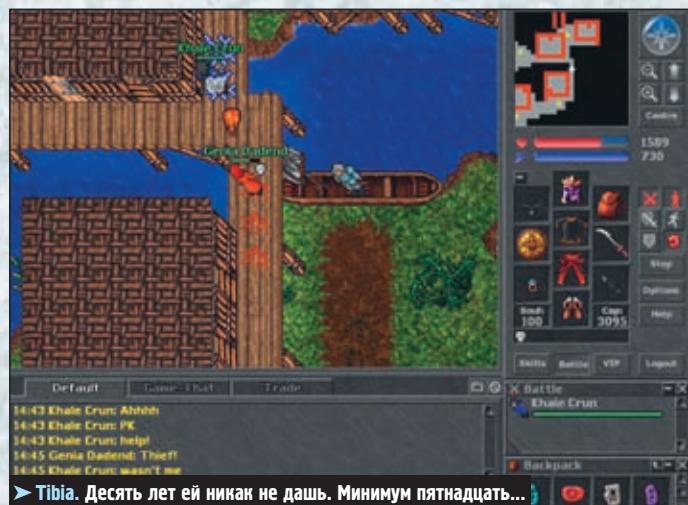
часа в неделю, а наиболее популярной MMORPG оказалась World of Warcraft - более половины респондентов назвали ее своей любимой игрой.

Подводя итоги исследования, его организатор профессор Марк Гриффитс заявил, что полученные результаты весьма интересны и во многом меняют былье представления об онлайновых играх. Оные оказались вполне нормальными людьми, объединенными одним общим увлечением - онлайновыми играми. Никаких угроз обществу в этом ученый не усматривает. - Р.Ф.

10 лет - возраст расцвета

Почтенный возраст совсем не мешает некоторым MMORPG не только жить полноценной жизнью, но даже развиваться. Немецкая онлайновая ролевая игра Tibia, отпраздновавшая не так давно свое десятилетие, на днях обзавелась стотысячным подписчиком. Счастливчик получил в подарок очень редкий артефакт и халевинную подписку сроком на 1 год. При этом реальное количество пользователей "Тибии" составляет более 300 тыс. человек, однако основная их часть играет бесплатно (есть в игре и такая возможность).

Tibia представляет собой онлайновый фэнтезийный мир, в котором игроки могут выбрать один из четырех классов (Knight, Paladin, Sorcerer, Druid) и далее заниматься, чем их душам угодно, - исследовать новые земли, истреблять монстров или друг друга. Судя по графике, игра является близкой родственницей Ultima Online, хотя мы можем и ошибаться. - Р.Ф.



► Tibia. Десять лет ей никак не дашь. Минимум пятнадцать...



► Second Life. Здесь клиентов Ginko встречали и разводили

Понарошку всерьез

В мире с финансовыми пирамидами борются. Но не во всем, а пока только в реальном. У виртуальности свои законы (или, скорее, их отсутствие). Что иногда приводит к совсем не виртуальным проблемам.

Ginko, один из крупнейших банков MMORPG Second Life, был объявлен банкротом. Общая сумма задолженности предприятия составила 200 млн. линден долларов (\$750 тыс.). Судя по всему, нервозность в связи с возможным глобальным финансовым кризисом затронула и обитателей виртуальности. Клиенты банка (а всего их насчитывалось около 20 тыс.) начали в масштабе забирать свои активы, что и привело к краху.

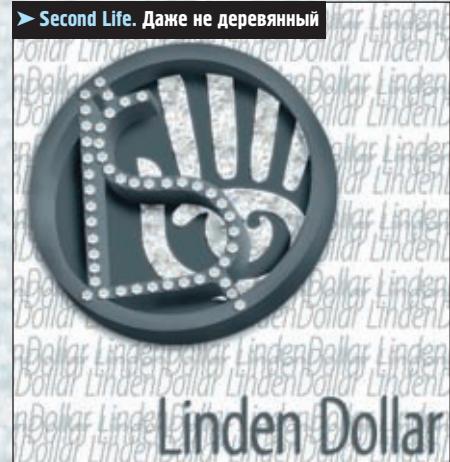
Впрочем, финансовая схема Ginko уже давно подвергалась критике со стороны компетентных в финансовых вопросах юзеров Second Life за свою ярко выраженную "пирамидальность" - выплаты старым вкладчикам производились за счет вкладов новых. При этом процентные ставки по вкладам иногда доходили до 40% в год.

Директор банка Николас Портокарреро (в реальной жизни - брази-

лец Андре Санчес) заявил, что теперь все активы банка будут превращены в облигации и проданы на одной из мировых фондовых бирж. Вырученные средства пойдут на погашение долгов.

Как несложно догадаться, банкротство Ginko вызвало новую волну требований к государству вмешаться в деятельность онлайновых миров. Владелец SL компания Linden Lab всячески противится каким-либо попыткам распространить юридические законы реального мира на ее игру, ограничиваясь предупреждениями "не поддаваться на чересчур заманчивые в финансовом плане предложения - они могут оказаться слишком хорошими, чтобы быть правдой".

Однако, как верно заметил адвокат Бенджамин Дюранске, уже несколько лет занимающийся проблемами виртуальной собственности, не стоит забывать, что Second Life подчиняется законам США и штата Калифорния, даже если эти законы в игре пока и не работают. Случай, подобные банкротству банка Ginko, рано или поздно приведут к необходимости принять какие-то меры. И либо этим



озабочится Linden Lab, либо придется вмешаться государству. - Р.Ф.

Золотые иероглифы

Безусловно, буква закона должна восторжествовать даже в том случае, если шрифт оказался краденым. Вот только стоит ли данное дело ста миллионов евро? Blizzard представилась возможность проверить это на собственном судебном опыте.

Beijing Founder Electronics, крупнейший китайский разработчик шрифтов, подал в суд на "Метелицу" за то, что та незаконно использовала в китайской версии World of Warcraft пять шрифтов, разработанных истцом. В результате чего BFE был причинен ущерб на сумму один миллиард юаней (98 млн. евро).

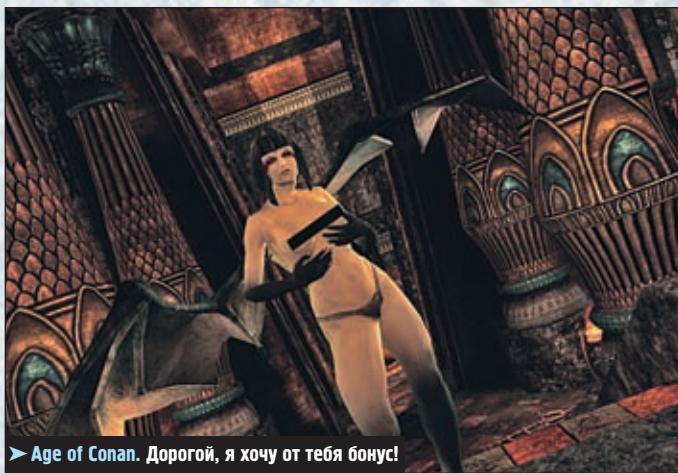
Китайский оператор WoW, компания The9 уже вооружилась калькулятором и пытается подсчитать стоимость одного спорного иероглифа. Получается, что разработчики шрифта отливают каждую палочку вручную, да еще и из золота. Как-то слабо в это верится. Впрочем, слово за судьями. - Р.Ф.



► Second Life. Реальные пацаны плевать хотели на всякие там кризисы!



► WoW. Не, ну эти китайцы реально достали!



► Age of Conan. Дорогой, я хочу от тебя бонус!

► Tabula Rasa. А можно, пожалуйста, вот такого робота? Как заслуженному коллекционеру?



Пробаффаться от неприличия

Есть ли секс в MMORPG? Вполне возможно, что есть, только мы об этом не знаем. Законы у буржуев строги, и ничего популярнее тупой порнухи для сексуально озабоченных домохозяек с рейтингом ESRB "Только для взрослых. На время сеанса игры запирать детей в бронированный сейф" в этом сегменте развлечений все равно не найти.

Впрочем, в ситуации наметился некоторый прогресс (или регресс - в зависимости от точки зрения) - на состоявшейся в Лейпциге Game Convention официально объявлено, что в Age of Conan: Hyborian Adventure игровые персонажи смогут вступать в половы контакты и даже получать в результате некие бонусы к характеристикам aka баффы.

По словам представителей Funcom, сделано это исключительно для более полной передачи игрой духа произведений Роберта Говарда про самого знаменитого в мире варвара, где секс играл весьма существенную роль. Однако, поклонники жесткого порно в стиле популярных (в определенных кругах) немецких киношек, не спешите радоваться: никаких откровенных сцен в "Эпохе Конана" вы не найдете, "процедура любви" будет реализована предельно целомудренно, чтобы не сказать схематично.

Тем не менее, игровая обществен-

ность уже выразила свое полное "одобрение" нововведению, некоторые даже всерьез полагают, что наличие "клубнички" поможет отвадить от игры детишек "до 16" (вполне, кстати, соответствует с рекомендациями ESRB, присвоившему AoC рейтинг "Mature"). Наивные. - Р.Ф.

Что скрывает коллекционная Tabula Rasa

Разрабатывающая Tabula Rasa компания NCsoft рассказала о том, что ожидает игроков, которые предпочтут Richard Garriott's Tabula Rasa Collectors Edition обычной версии игры. А ожидает их не только набор традиционных приятных безделушек (плакат, монетки и солдатские жетоны), но и бонусы в игровом контенте: персональная уникальная зверюшка, допуск к дополнительным территориям, возможность раскрашивать броню в особые цвета и специальный эмоут для персонажа. Поклонников Ричарда Гарриота, главного дизайнера игры и кумира многих потенциальных пользователей, также встретят приятным сюрпризом: генерал Бритиш, электронное олицетворение демиурга, проведет для новобранцев инструктаж.

Для тех, кому безразличны вещественные приятности, но интересны виртуальные, предусмотрен отдельный бонус-пак, который можно заказать за 4.99 евро, тогда как стоимость

полной подарочной версии пока неизвестна. - Н.Б.

"Сфера" все матероет и матероет

27 августа в MMORPG "Сфера: Перерождение" был открыт доступ на новый, третий по счету материик - Феб, по которому мы сейчас проводим для всех желающих небольшую экскурсию. Местность здесь, прямо скажем, та еще - пальмы соседствуют с кратерами, а на неведомых и даже еще не протоптанных дорожках обитают курганники и ледяные дракосты. Как мы поняли, те еще гады.

Центром разумной жизни Феба является крепость Умрад, откуда все оформленные умрадовскую регистрацию игроки (шутка, конечно) стройными колоннами пойдут штурмовать высокоуровневые замки Гавот, Элек и Кандур (а вот это уже не шутка). Еще одна отличительная особенность материка - данж ("подземелье с монстрами" в переводе на русский), который соединяет все три упомянутых замка.

Загрузить необходимые файлы для доступа на новый материик можно там же, где и основной клиент "Сфера: Перерождения", на официальном сайте игры. Ну а если по каким-то причинам сделать это не представляется возможным, то тогда остается лишь одно - купить диск с игрой "Сфера: Перерождение". - А.

Н



► Сфера. Когда-то я был Икаром, но перегрелся на солнце



► Сфера. Все же в жару женщиной быть куда приятнее

ИНТЕРЕСНЫЕ ВРЕМЕНА

Махмуд

Black Prophecy

Жанр
ММО космический симулятор
Издатель
10tacle Studios
Разработчик
Reakktor Media
Дата выхода
Не объявлена
Сайт
www.blackprophecy.com

Per aspera ad astra
Приписывается тем, кто говорил на латыни

Космос - это, по большому счету, тесное место. Согласно проповедованиям любых, даже самых захудальных фантастов, две любые расы всегда найдут друг друга, а найдя, начнут воевать. Удобная затравка для сюжета, правда?

► Несмотря на то, что в игре будут только истребители, их разнообразие, видимо, должно впечатлить



Иногда они возвращаются

Изначально нас было много на каждом парсеке, но, в конце концов, осталось только две фракции: фанаты биоинженерии Genides и технологии Try. Остальные же благополучно сдались и были с особым цинизмом употреблены в пищу великой и ужасной расой под названием Restorers. Что было дальше, пока не раскрывается, но обещано, что игрока ждет немало интересного.

Судя по обрывкам информации (игра только что анонсирована), Black Prophecy будет представлять собой нечто, в корне отличающееся от единственной на сегодня космической MMORPG Eve Online. Разработчики говорят, что через всю игру будет проходить длинноющая сюжетная линия, вдоль которой и предстоит

двигаться всем желающим, попутно упражняясь в выполнении миссий. А там, где есть глобальная сюжетная линия, можно забыть о классическом варианте развития событий.

Основным занятием игроков предполагается сделать PvP. Все это крайне радует, но, памятуя об обещаниях, до сих пор не выполненных многими разработчиками MMOG, мы пока воздержимся от громогласного "Ура!".

Тогда мы летим к вам

Самое необычное в этой игре не то, что игроку придется проводить кучу времени за штурвалом истребителя, а то, что этот космический аппарат будет единственным доступным нам за все время пребывания в этой Вселенной. Забудьте о фрегатах-крейсерах-линкорах. Истребитель - вот наш удел. Конечно, его можно будет апгрейдить и некоторым образом перекраивать под выбранный стиль боя, но большого не ждите. Кстати, изучаемые вами скиллы будут влиять именно на характеристики корабля, а не на атрибуты и возможности самого персонажа.

Наибольший интерес, пожалуй, представляет собой система ресурсов. У кланов будет возможность строить космические станции, на которых национальные богатства будут

появляться сами собой, в режиме реального времени. Станции можно будет достраивать, добавляя им новые функции. Кроме того, именно от пользователей будет зависеть, кто получит доступ на станцию: только соклановцы или же все подряд. И, что самое интересное, их можно будет захватывать. Разработчики обещают грандиозные битвы флотов, насчитывающих в общей сложности до трехсот кораблей. Эх, если это будет правдой, то нас ожидают интересные времена.

Помимо всего вышесказанного, интерес вызывает также и весьма симпатичная графика. Пока неизвестно, на каком движке творится игра, но то, что она будет выглядеть впечатляюще, понятно уже сейчас.

Что там говорить, прямо с момента своего анонса Black Prophecy поднялась достаточно высоко в нашем списке ожидания, и будем надеяться, что она останется на завоеванных высотах и после релиза.

► Не знаю, как вы, но моим излюбленным занятием грозить стать нападение на станции



► Э-э-э... Вы уверены, что Мегатрон не приложил руку к дизайну этих аппаратов?



ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Орион. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshild@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Александр BACHEV

КВЕСТЫ БОЛЬШОГО ГОРОДА

Одна присказка гласит, что "генерал - это не воинское звание, генерал - это счастье". Теперь же, после выхода *The City of the Kings*, второго большого апдейта для *The Lord of the Rings Online*, можно смело утверждать, что и "охотник - это не игровой класс, охотник - это счастье". Но обо всем по порядку.

Цыпленок тоже хочет жить!

Этот апдейт ждали, ждали даже больше, чем первый (он же *Shores of Evendim*), поскольку к середине июля, когда значительная часть игроков достигла пятидесятиго уровня, потихоньку стала чувствоваться нехватка. Нехватка ассортимента топовых шмоток на аукционе и в инстансах, нехватка новых плюшек и фишек. Короче говоря, нехватка контента. К тому же слухи о некоторых задумках турбиновцев проникли на просторы LOTRO где-то за месяц до выхода апдейта и было очень инте-

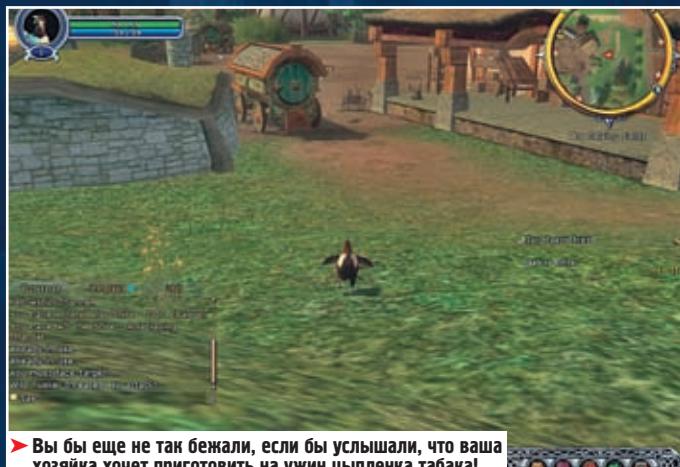
ресно узнать, как, например, будет реализована возможность поиграть за цыпленка. Да, да, вы не ослышались, теперь на одной из ферм Шира (*Sandson's Farm*, если говорить точнее) после выполнения простенького квеста можно примерить личину маленького куренка, который бегает по полям, ищет червяков, мечтает о симпатичных цыпочеках и тихо ненавидит главного спела по импорту окорочеков - президента США Буша-старшего. Незабываемые ощущения гарантированы. Играть за первоуроневого персонажа, у ко-

Это был последний
сюжетный квест десятой книги?
Что же, тогда прощайтесь
до октября, ребята!
Из группового чата

торого есть всего два скилла: "ускорение" и "уклонение от атак" - это что-то.

Хождение за одно озеро

Впрочем, *Chicken Play*, несмотря на всю свою оригинальность, нельзя называть главным нововведением апдейта. Народу ведь что нужно? Квесты, желательно высокоуровневые, вещички да неисследованные территории. Что касается последнего, то новых локаций в *The City of the Kings* не появилось, но зато в регионе *Evendim*, в самом центре захваченных войсками Ангмаря руин



► Вы бы еще не так бежали, если бы услыхали, что ваша хозяйка хочет приготовить на ужин цыпленка табака!



► Кольцо или жизнь?



► Молодой человек, вы уверены, что аппендицит без наркоза удаляют?

города Annuminas как по мановению волшебного посоха Гэндалльфа вырос лагерь рейнджеров, а по совместительству пункт приема и сдачи кучки квествов. В том числе большинства сюжетных из новой десятой книги, награда за которые, мягко выражаясь, так себе, что отчасти компенсируется парочкой лихих сценарных поворотов и без пяти минут смелыми дизайнерскими решениями.

Забавно, что добраться до осажденных можно либо по суше, пробиваясь с друзьями через заслоны элитных ангмаринов (в одиночку - стопроцентное самоубийство), либо вплавь по озеру Nenuijal, потратив на это дело минут семь. Существует еще и третий вариант - телепортация, доступная только охотникам. В результате, представители других классов, если, конечно, им уже надоело бороздить поверхность озера, равно как и смотреть с ассольевской тоской на очертания древних развалин издалека, стараются найти либо приятеля охотника, либо согильдийца-охотника, либо вообще какого угодно охотника. Главное, чтобы он согласился телепортировать в искомый лагерь. "Да, получается, что охотники теперь наши лучшие друзья", - резюмировал кто-то в чате.

Классная прокачка

Охотникам, как и капитанам, вообще очень повезло с этим апдейтом. Именно для этих классов были добавлены новые скиллы и новые предметы. Например, до апдейта у охотников было шесть точек телепортации, что, в общем-то, немало. Однако после выхода The City of the Kings это количество удвоилось. Если бы Фигаро стал играть в LOTRO, то он бы стопроцентно выбрал охотника при генерации персонажа.

Также хочется отметить и появление новой дистанционной атаки у хантеров, которая за раз может сносить 1200-2500 хитов. Да, она доступна раз в пять минут, да, ее можно прервать. Но количество наносимого повреждения искупает все. Кстати, пока, по-видимому, не все пользователи нашли в себе силы ознакомиться со списком изменений апдейта, а потому в PvP-локации еще можно встретить индивидуумов, которые не спешат покинуть зону поражения, даже имея в запасе около 2000 хитов. Как говорил в таких случаях один калифорнийский губернатор: "Большая ошибка".

► Горячий душ, как бы это парадоксально неозвучивало, может остыть любой пыл



► Даже из такой ситуации есть два выхода: тактическое отступление и паническое бегство

Хочешь быть троллем? Будь им

Впрочем, уверен, через пару-тройку дней соответствующие выводы будут сделаны, а тактики ведения боя модифицированы. А вот сколько времени уйдет на обкатывание новых PvP-фичек, пока сказать не берусь.

Дело в том, что в The City of the Kings режим "игрок на игрока" подвергся сильной модификации. Чего стоят хотя бы одни лишь новые осадные примочки. Когда тебе за шиворот со стен укрепления выпивается горящая смола, "смывая" к арагорновой бабушке половину лайфбара, понимаешь, что речь идет о вещах очень серьезных. Пока, правда, замки никто особо не захватывает, поскольку большая часть пятидесятников все еще оценивает PvE-шные фичи, а десяток-полтора "фриппсов" (Freeps, от Free People - игроки, сражающиеся под знаменами сил Света) способны лишь делать мелкие гадости превосходящим на данный момент силам противника. Впрочем, мелкие гадости тоже могут доставлять большое удовольствие.

Кстати, у тех, кого в PvP очень часто обижают, теперь есть шанс ото-





► Бывает случаи, когда и 37 тысяч хитпойнтов заканчиваются



► Ну, поднажми, поднажми, а то на олимпиаду не возьмут!

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

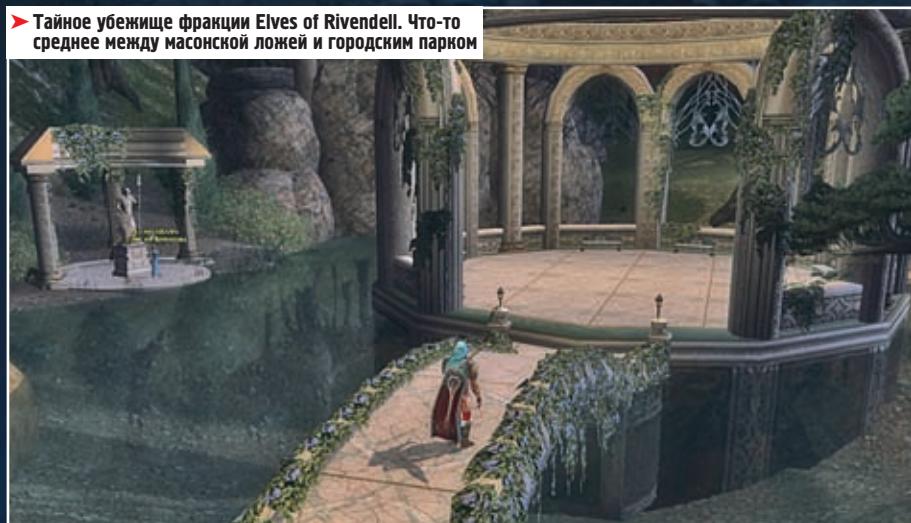
Несмотря на общую привлекательность внешнего вида LOTRO, многих пользователей (и, надо признать, небезосновательно) раздражает, как выглядят в игре плащи. Проблема заключается не столько даже в примитивности дизайна, сколько в просто-таки неприличном количестве двойников (когда две абсолютно разные по уровню и характеристикам вещи выглядят совершенно одинаково). А ведь плащ - это часть экипировки, которая постоянно маячит перед глазами игрока, если, конечно, он не отключил его показ в настройках. С таким положением вещей можно примириться на начальных уровнях, однако по мере приближения к левелкупоу однообразие продолжает оставаться все столь же удручающим. Отчасти эту недоработку турбиновцы устранили в апдейтах, изменив внешний вид нескольких топовых накидок, однако окончательно проблема должна быть решена в третьем, осеннем апдейте, к выходу которого станут известны итоги конкурса на "лучший дизайн плаща", прошедшего с начала августа по начало сентября, а самые красивые модели перекочуют в игру.

► Нечто подобное, надо полагать, должно получиться в результате



мстить за прошлые обиды. Потратив 5000 Destiny Points (хотя для обычного игрока это, образно выражаясь, "до хрена"), можно поиграть либо за "хорошего" рейнджера, либо за "плохого" тролля. Оба обладают богатырским здоровьем, что при переводе на язык чисел означает свыше тридцати тысяч хитпойнтов. У обычных персонажей их, как правило, не больше трех-пяти тысяч. Тролли и рейнджеры по карте пока

► Тайное убежище фракции Elves of Rivendell. Что-то среднее между масонской ложей и городским парком



бегают относительно свободно и никого не боятся, а охотятся на них - как в старые добрые времена на мамонтов, то есть всем имеющимся в данный момент под рукой личным составом. Относится это в большей степени к троллям, поскольку они встречаются гораздо чаще. Причина - некий, как мне кажется, изначально допущенный разработчиками просчет. Дело в том, что те самые Destiny Points можно зарабатывать почти исключительно лишь при игре за монстров. Так, у некоторых особо рьяных поклонников Саурана, судя по слухам, на момент выхода апдейта в копилке было около 300 тысяч DP. Конечно, никто не мешает им тратить эти очки на рейнджеров, но, как правило, такие "богачи" выбирают монстров из идейных соображений. Так что пройдет еще несколько недель, прежде чем баланс сил восстановится.

Появился в игре и новый стимул набирать пивишиные ранги. У монстров - это, например, возможность организовать собственную гильдию, а у фрипов - вороной жеребец, для получения которого надо достичь девятого ранга. Чтобы вы оценили всю грандиозность поставленной задачи, скажу, что на американском сервере Brandywine на момент написания статьи был, если я не ошибаюсь, лишь один персонаж восьмого ранга. И до девятого ему было так же, как пигмею до Джомолунгмы.

Тернистый путь к дружбе

Напоследок стоит рассказать о новом параметре "репутация". В The City of the Kings появилось шесть игровых фракций (Elves of Rivendell, The Men of Bree и т.д.), выполняя задания которых мы завоевываем ту самую репутацию. Что это дает? Доступ к новой броне, оружию, улучшению статусов, словом, стандартный набор стимулов для человека, который не знает, на что убить время после достижения левелкапа. Печалит несколько моментов: во-первых, качество награды в большинстве случаев не соответствует затраченным усилиям, а во-вторых, квестов у каждой фракции немного и выполнять их желающему заручиться дружбой эльфов или двардов придется не по одному разу. И это притом, что суть большой части заданий - обычный гринд, осмысленный, но беспощадный.

Не успев до конца расprobовать многие фичи The City of the Kings, некоторые игроки уже вовсю обсуждают третий апдейт, который должен выйти в октябре этого года. В нем, как обещают, должны появиться балрог, личные апартаменты для персонажей и рейдовыне инстансы на двенадцать человек. Не плохо было бы, чтобы разработчики подумали и о расширении игрового мира. Новых локаций и высокоуровневых донжонов - вот чего, наверное, не хватает сейчас миру LOTRO больше всего.

WELL

ONLINE

Мне
ХорошОнлайн

www.wellonline.com

реклама

© SIBILANTTM
INTERACTIVE

REVELATION

Юрий ПЛЕШАКОВ



Игроку тяжелее всего перенести не то, что он проиграл, а то, что надо перестать играть.

Р. Стиль

Азартные игры появились давно и теперь уже вряд ли когда-нибудь вымрут. И все потому, что тех, кто пристрастился к всевозможным покерам, рулеткам и т.п., очень много. Много и тех, кто готов предоставить окружающим такую возможность, прилично зарабатывая на их увлечении. Причем не только в реальной жизни, но и в интернете.

Играть будем по-крупному. И сразу во все

Несмотря на то, что "вбить" в поисковой системе словосочетание "онлайн-казино" совсем просто, последующее отделение зерен от плевел может занять столько времени, что отпадет любое желание играть. То сайт буквально кричит: "Скачай меня, я вирус!", то адрес русского казино, зарегистрированного где-нибудь в Панаме или Малайзии, наводит на нехорошие мысли и подозрения...

В качестве безопасного и проверенного способа испытать приятное чувство азарта можем порекомендовать ка-

зино "Европа" (www.europacasino.com), виртуального двойника реально существующего одноименного игрового заведения Лас-Вегаса. Первый взгляд на главное меню поражает. Одних блэкджеков здесь пять разновидностей, игровых автоматов - более 20, несколько типов рулеток, кости, видеопокер, бакара... Чувствуется глобальный подход.

"Европа" предлагает два типа игры: на виртуальные деньги (практика) и на реальные. В первом случае всю прелест азарта можно ощутить как в онлайне, так и в оффлайне (хотя доступ к интернету все равно потребуется для регистрации). Из плюсов сто-

ить отметить, что интерфейс казино полностью переведен на русский язык, клиент весит всего ничего, однако при этом двухмерная графика находится на очень даже неплохом уровне. Ну а про количество игр уже было сказано.

И... собственно все. Обнаружить еще какие-либо достойные игорные заведения за неделю не удалось, что немного огорчает.

World of Warcraft и рядом не стоял

Намного лучше ситуация обстоит с покер-румами. Вообще, согласно опросам, онлайновый покер - самое популярное интернет-развлечение в мире. Крупнейшие "залы" запросто собирают по сто и более тысяч человек, играющих одновременно. Постоянно проходят турниры, призовой фонд ко-



► Главное меню казино "Европа"





► **Ultimate Bet.** Три туза? Вполне正常но после одного только фолпа

торых варьируется от "каких-то там" тысяч долларов до миллиона и больше.

Все, что нужно для игры, - простейший компьютер и выход в интернет. Причем подойдет даже обычный модем, ибо покер крайне нетребователен к шустрости коннекта. С сайта скачивается клиент (обычно 5-10 Мб, редко больше), и после процедуры регистрации можно сразу приступать.

Примерно 90% клиентов поддерживают игру не только на настоящие деньги, но и на условные единицы, именуемые play money. Последний вариант идеально подходит для новичков, либо для тех, кто по каким-либо соображениям чурается матчей на реальные рубли/доллары/евро/фунты. Ведь если play money обнуляются, то всегда можно получить новую сумму. Есть еще один плюс: большинство покер-румов часто проводят т.н. фрироллы (freerolls), то есть турниры, в которых принять участие может любой желающий, даже не имея на счету настоящих денег. А вот награда там более чем реальна. Например, очень хорош фриролл Euro Poker, в котором ежедневно разыгрывается \$500.

Ultimate Bet

(www.ultimatebet.com; клиент 7,5 Мб)

Неплохой покер-рум, сервера которого находятся в Канаде. Графичес-

кое исполнение упрощено, что ни в коей мере не влияет на общее впечатление от игры. Матчи проходят максимально быстро - на всю раздачу может уйти менее минуты. Звуковое сопровождение безвкусно.

Помимо скорости радует разнообразие игр: кроме классического Texas Hold'Em, в наличии столы Omaha, Pineapple и Triple Draw 7-2. В пиковые часы на серверах собирается около 20 тысяч человек.

Рейтинг: ♠♣♦♥

Euro Poker

(www.europoker.com/ru/; загрузчик 250 Кб + 5 Мб скачиваемых файлов)

Очень симпатичный покер, аудиотека которого намного больше старичка Ultimate Bet. Проект имеет русский сайт, да и клиент переведен на "великий и могучий". Качество перевода, правда, сильно хромает ("Рука: три Короли", ну куда это годится?), однако игрокам, которые английский язык понимают так же, как ваш покорный слуга - древнекитайский, с подобными ляпами придется мириться.

Поддерживаются самые популярные разновидности покера, однако основной упор сделан на Texas Hold'Em. Для тех, кто не желает скачивать и устанавливать клиент, предусмотрена браузерная Java-версия, а также версия для мобильных телефонов. Про-

ежедневный полутора тысячный фриролл было сказано выше.

Рейтинг: ♠♣♦♥

Poker Stars

(www.pokerstars.com; клиент 5,87 Мб)

Хороший динамичный покер-рум с большим количеством игроков (обычно в онлайне находится около 20 тыс.), среди которых попадаются немало профессионалов. Графика здесь, как и в Ultimate Bet, проста, можно даже сказать, неказиста (как и звук). Впрочем, она не мешает Poker Stars быть одним из лидеров покер-румов. В Poker Stars даже проводятся квалификационные матчи для участия в реальных турнирах World Poker Tour, European Poker Tour и World Cup of Poker!

Рейтинг: ♠♣♦♥



► **Euro Poker.** Пресловутая "Рука: три Короли"



► **Poker Stars.** Схватить на первой раздаче сильную пару получается редко. И тем обиднее, когда с такой комбинацией проигрываешь



► Hollywood Poker. Full House из дам и валетов? В таких случаях жалеешь, что сел за Limit-стол, за которым нельзя сделать высокую ставку или пойти ва-банк

Hollywood Poker

(www.hollywoodpoker.com; загрузчик 180 Кб + 5 Мб скачиваемых файлов)

Забавный покер, в рекламной акции по его продвижению участвуют некоторые известные "за бугром" актеры и актрисы. Да и фотографию Джима Керри на главном сайте увидеть можно... Как бы то ни было, создатели утверждают, что главной "фишкой" покер-рума является возможность сыграть за одним столом с какой-нибудь селебрити, распознать которую можно по звездочке, красующейся рядом с ником. Поверим на слово?

В остальном - ничего особенного. В наличии приличная двухмерная графика, достойные звуки, стандартный набор игр (Hold'Em, Omaha, 7-Card Poker, 5-Card Poker).

Рейтинг: ♣♣♣♣♣

Poker Club Russia

(www.pokerclub.ru; клиент - 5,42 Мб)

Отличный русский покер-рум, предлагающий бонус в 200 евро на первый реальный денежный депозит. Сервис имеет единый счет с www.casinoclub.ru, так что поиграть можно не только в покер, но и "посетить" казино, а так же приобрести билеты крупных отечественных лотерей.

Графика в Poker Club Russia очень даже неплоха, хотя и здесь никаких откровений нет (ну куда уж там, при

размере клиента в 5,5 Мб). Поддерживаются пять видов покера: Texas Hold'Em, Omaha, 5- и 7-карточный Stad Poker и 5-карточный Draw Poker.

Рейтинг: ♣♣♣♣♣

PKR

(www.pkr.com; загрузчик 800 Кб + 500 Мб скачиваемых файлов)

Самое вкусное - на десерт. Итак, дамы и господа, PKR - настоящий бриллиант среди покер-румов, хоть и является одним из самых молодых сервисов (17 августа ему исполнился ровно год). Он на голову превосходит конкурентов практически по всем параметрам, ибо предлагает отличную трехмерную графику, прекрасную анимацию и звуковое сопровождение. Для усиления атмосферы в PKR введено около 30 оживляющих геймплей эмоций: игрок способен улыбаться, смеяться, хлопать в ладоши, флиртовать, плакать, злиться, перебирать фишку, танцевать и т.д. и т.п. Кроме того, можно настраивать внешность альтер эго и подбирать для него одежду (для "халавщиков" предусмотрено лишь

несколько базовых, ничем не примечательных футболок, брюк и ботинок, а так же свадебное кольцо и пару бейсболок). Единственное, в чем PKR уступает конкурентам, так это в количестве игр: здесь доступны лишь Texas Hold'Em и Omaha. Но это ни в коей мере не умаляет его величия и превосходства. Перед нами король.

Рейтинг: ♣♣♣♣♣

Все рассмотренные в данном обзоре игры были установлены на редакционном компьютере и проверены на наличие вредоносного кода. Со всей ответственностью заявляем: ни одна из них на момент написания статьи не содержала элементов зруware, adware или прочей дряни.



► PKR. Спасибо за деньги, господа. У меня опять стрит



► Poker Club Russia. Подобный флоп мигом напрягает большинство игроков и открывает бескрайние просторы для умеющих блефовать



► PKR. Сейчас я сам себе погадаю!



ИгроМир

КРУПНЕЙШАЯ

ИГРОВАЯ

ВЫСТАВКА

www.igromir-expo.ru

2-4 ноября 2007

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ



Akella



BlizzCon 2007

Как известно, Blizzard может иногда медлить, но от повторения единожды удачного эксперимента никогда не отказывается: 3-4 августа в Анахайме, штат Калифорния, была проведена вторая в мировой истории выставка BlizzCon. После более чем полуторагодичного перерыва залы Anaheim Convention Center вновь заполнила собравшаяся со всего света публика, ряженная под персонажей "вьюжных" игр...

Как и в позапрошлом году, особой популярностью пользовались костюмы варлоков разной степени проапгрейженности. Суккубок, правда, на сей раз было подозрительно мало, зато присутствовали драенайки (в сапогах на высоченных платформах, символизирующих копыта), мурлок, дредлорд и плюшевый друид в форме Moonkin'a. Главный приз за костюм получила дама, щеголявшая в варлочем же Tierб-комплекте, с крыльями и страховидной рогатой маской.

Также на BlizzCon прошли традиционные конкурсы фанарта, тематической песни и короткометражных фильмов на движке WoW, соревнования на лучшее изображение танца и голоса из игры, и, конечно же, кибер-

► Девушка, у вас ух отклеился



► First Mate's Hat сделает вас неотразимой в глазах любого пандарена!



спортивные мероприятия: финал Warcraft III Season 5, World of Warcraft Arena Tournament и, до кучи, турнир по первому StarCraft. Для развлечения публики были приглашены металлисты из группы Level 70 Epic Tauren Chieftain, сыгравшие свой недавний хит I'm Murloc (смонтированный в Blizzard клип к этой песне уже побил в интернете все рекорды популярности). Не обошлось и без розыгрышей: наряду с играбельным контентом из нового патча 2.3 (больше всего народу запомнился босс-медведь из нового инстанса

► Плюшевому мункину неуютно в компании асасинки из Diablo и "призрака" из StarCraft



► А кораблик подвалили, чтобы ночью мимо входа не промахнуться



Zul'Aman), "блizzарды" продемонстрировали якобы новую версию Molten Core для самых-самых крутых, вместо рядовых мобов населенную сплошь боссами, от Нефариона до Иллидана и компании. Причем в качестве финального противника там выступал некий пепельный блондин с ледяным мечом. Вы уже поняли, откуда ветер дует? Холодный, северный ветер...

Работа - не WoLK?

Встречайте, господа, вы этого ждали: свершилось, анонсирован новый адд-он для онлайнового "Варкрафта"! Носит он звучное название Wrath of the Lich King (он же WoLK, он же, если без "t", просто "ВоЛК" - по аналогии с "ВоВочкой"). Тот факт, что действие в нем будет разворачиваться на территории заснеженного Нортренда, уже давно стало секретом Полишинеля. В центре внимания - всеми любимый Артас, он же Король-Лич (или Король Мертвых, кому как привычнее). Да-да, мы совершенно согласны, успели они отдать самого крутого злодея в Азероте на растерзание толпе. Так в следующих адд-онах можно и без рейдовых боссов остаться. Но, право дело, это ведь не остановит вас и еще девять миллионов подписчиков от приобретения заветной коробочки с добавкой? Тем более что положить туда обещают не абы что, а полноценный новый континент, при создании которого учитывался



► Близзардовская гигантомания потихоньку прогрессирует



опыт проектировки Аутлэнда. Так, локаций высадки отныне будет целых две (причем без деления по Альянсу/Орде), дабы при открытии избежать столпотворения и сопутствующих лагов.

Обещается, что ландшафт Нортренда будет состоять не только из снега и льда: "близзарды" не поленились проштудировать архивы фотографий северной природы, и воссоздали в игре весьма живописные нордические пейзажи. Вообще, сразу заметно, что Сэм Дильт с его любовью ко всему скандинавскому тут развернулся по полной. Чего стоит одна из новых враждебных рас, Vrykul: недавно вернувшиеся из небытия гиганты в доспехах из драконьей чешуи (возможно, отсылка на эйнхерьяр – павших викингов, воскрешенных богами для участия в Рагнареke). Этим воинственным существам принадлежит замок Utgarde Keep, являющийся стартовым донジョンом WotLK. Дальше – больше, игрокам предстоит встретиться с Tuskar (гуманоидными моржами – "эскимосами") и Taunka (дальними родственниками торенов, похожими на зубров), посетить знаменитый город магов Даларан (по слуху новой войны телепортированный в Нортренд), спуститься в глубины

► Наждому ковбою – по две эльфгерлы!



Нерубианского подземного королевства (где их поджидают ктулхобразные Faceless Ones). Разумеется, по ходу дела попадутся старые знакомые: так, в вышеупомянутом Даларане проживает маг Ронин (главный герой книг Day of the Dragon и War of the Ancients Trilogy). Не исключено, что вернется и Кел'Тузад, для которого уже готовится ремейк инстанса Naxxramas.

Боевой путь самых-самых усидчивых завершится в Icecrown Glacier, где с тушкой Артаса будет снят меч Фростмортн. Утверждается, что сей эпохальный акт мародерства изменит весь сюжет игры: польстившийся на неземные характеристики (186 dps,



+100 Strength, +200 Stamina, +150 Intellect... хотя их наверняка еще изменят) игрок сам становится новым Lich King'ом. Как это будет оформлено - еще неизвестно. То ли того, кто успеет первым, запишут в официальные анналы истории, то ли действительно позволят ему перевоплотиться в рейдового босса (в результате чего Фростморн станет своего рода эстафетной палочкой). Из рядов выживших почитателей оригинального сюжета раздаются крики "профанация, профанация!", но они тонут в тысячечеловеческом голосом "ВАУ!!!" толпы.

Все на курсы некромантии!

Насчет новых рас пока что ничего не сообщалось. Вполне возможно, что на сей раз обойдется и без "свежей крови" - если класть в каждый адд-он (а вы серьезно думаете, что Blizzard остановится на достигнутом?) по две свежих биологических разновидности, то Орда и Альянс вскоре окончательно превратятся в зверинец на гастролях. Впрочем, любители подойти к созданию виртуального алтаря этого с фантазией не должны остаться в обиде: возможности кастомизации внешности существующих рас будут расширены. Так, наконец-то позволят менять прическу персонажа по ходу игры, а также (держитесь!) разучивать новые варианты танцев. Вероятно, сами модельки персонажей попутно перетерпят некоторые изменения, даром что графическую сторону игры обещают всесторонне улучшить: в частности, стареющий движок подвергся интенсивной шейдеротерапии, и теперь способен выдавать исключительно приятные эффекты тумана и пламени.

Одним из главных нововведений стало добавление в игру нового класса. И не простого, а геройского! Итак, докачавшись до 80 уровня (а мы еще не говорили, что "потолок" снова повысился?), игрок получит возможность выполнить квест, по сложности сходный с поисками ингредиентов для вызова эпической лошадки, и в finale оного, очевидно, присягнуть на верность силам Тьмы. Итогом же станет появление на эккаунте нового персонажа, принадлежащего к свеженькому классу Death Knight! Да-да, теперь есть возможность поиграть за мрачного длинноволосого дядьку, способного превращать убиенных врагов в верных миньонов и заниматься тому подобной некрофилией. Впрочем, рыцарь смерти на то и рыцарь, чтобы не чураться честной рукояткой. В бою он представляет собой нечто среднее между "танком" и "дэпээником", то есть и вражье внимание на себя отвлекает, и глотки режет легко и непринужденно. Причем пользоваться щитами и (судя по всему) тупым оружием ему злодейская совесть не позволяет - только колюще-режущие-рубящие девайсы, парные либо двуручные. Для заклинаний же он расходует не ману, а руны, которые делятся на три вида (очевидно, по количеству древ талантов): Blood, Frost и Unholy.

Пока утверждается, что получить новый класс сможет представитель любой расы. Конечно, это самое простое решение проблемы балансировки нового класса ("и пусть никто не уйдет обиженным!"), но с точки зрения банальной логики подобная уравниловка является собой полный нонсенс. Вы можете представить себе орка, торена или гнома в роли рыцаря смерти (который был, есть, и должен оставаться чистым анти-паладином со всеми вытекающими ограничениями



по расам)? Не говоря уже о том, что вписать инфернального воителя в ряды сторонников условного Добра (куда и так еле-еле втиснулись варлоки) - задачка не для среднего ума. Конечно, с "близзардов" станется в очередной раз поставить свою вселенную с ног на голову, и вслед за эредаро-дрэнеями преподнести публике "светлую" вариацию бронированных некромантов. Нельзя исключать, впрочем, и другой вариант: прошел слух, что рыцари смерти будут своего рода отдельной стороной, не привязанной к Орде и Альянсу. Правда, не совсем понятно, как они в таком случае будут координировать действия с обычными героями, но в целом идея интересная - кто знает, может, это выльется в возможность поиграть за "плохих" отдельно от основной сюжетной канвы, как в LotR Online.

Ложка пессимизма

Помимо вышеперечисленного, в WotLK появится новая профессия - Inscription, позволяющая усиливать способности и заклинания, и даже



придавать им новые свойства. Кроме этого, добавятся осадные машины и доступные для уничтожения здания. Ну и сотни новых квестов, предметов, NPC - куда ж без них? Правда, гармонию близзардовского огорода нарушают два булыжника, запущенных рукой неизвестного вредителя. На первом камушке выгравировано: "Приятел от 98% ваших подписчиков!"

Да-да, согласно статистике, только два процента WoW-населения живут насыщенной жизнью хардкорных рейдеров. В то же время, "близзарды" по-прежнему преподносят endgame-забеги как главную фишку своего продукта. Казуальной публике, несмотря на абсолютное численное превосходство, снова придется довольствоваться крохами с барского стола, а любители PvP-баталий, устав скандировать "надо менять не кран, а всю систему", при первой же возможности переместятся под знамена Warhammer: Age of Reckoning... с территории которого,

собственно, и прилетел второй камень. Ну какой, простите, имп дернул Blizzard разрабатывать add-on про Гнездящиеся-На-Севере-Силы-Смерти-и-Хаоса одновременно с игрой по конкурирующей вселенной, где примерно те же Силы почти такого же Хаоса гнездятся практически на том же Севере? Не избежать, не избежать WotLK лишних сравнений с WAR. Выводы, конечно, будем делать по факту релиза, но пока что возникает ощущение, что Метцен и Ко сами вставляют палки в шестеренки аппарата по выжиманию денег из бренда.

Новое к Старому

О StarCraft 2, естественно, тоже не забыли. Помимо очередных изменений в составе юнитов (Mother-ship был разжалован в рядовые юниты, а

Tempest заменен на

Carrier классического образца), нам наконец-то показали кусочек сингловой кампании.

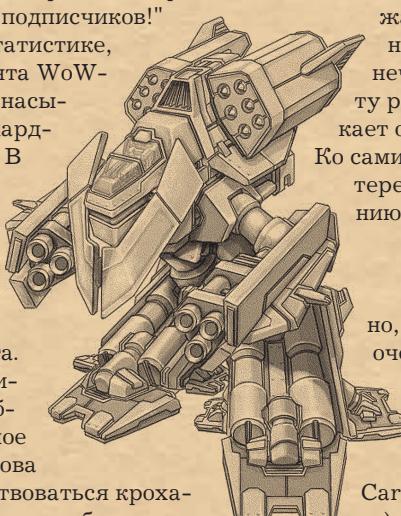
Больше всего внушает даже не сама миссия (тем более что ее прошли с читами), а то, что происходит до и после оной. Экран брифинга эволюциониро-

► Как следует из этой картинки, терранам обычно все фиолетово



вал в самостоятельный режим: управляемый игроком Джимми Рейнор разгуливает по интерьерам "Гипериона", точит лясы с боевыми товарищами (с возможностью выбора реплик, прямо как в квесте каком-то!), производит закупку новых юнитов (которые можно тут же проверить в деле, запустив на бортовом компьютере баталию "понарошку")...

Специально для всего этого был написан отдельный движок, который не стыдно приткнуть и в современный 3D-шутер. Модели персонажей отковлены полигонами, анимация своей реалистичностью навевает мысли о motion capture, а ракурсы камеры подобраны весьма грамотно, так





что веришь о причастности к этому делу профессионального режиссера. Еще бы сценариста нашли ему под стать, а то продемонстрированная публике завязка про раненого Зератула, вещающего о приходе Ксл'Нага по голливудскому шаблону №2654, вызвала у большинства лишь нервный смех. Хотя судить об игре по первой миссии - дело неблагодарное, так что, как всегда, подождем выхода и не будем терять веры в хороший вкус разработчиков. Благо пока что тут пожаловаться особо не на что, наоборот - фирменные традиции изменения (читай: опошления) вселенной в угоду массовому потребителю "Старик" вроде не затронули. Никаких оголенных красоток (Керриган целомудренно наростила хитин где только можно), никаких возвращений ранее убиенных героев (Феникс и прочие так и остаются на том свете). И правильно.

Кстати, на улице любителей прикладной картографии и прочего рукоателья свой праздник - официально подтверждено, что специально ради них все вырезанные юниты останутся доступными в игровом редакторе. Более того, для нужд создателей кон-

версий будут воссозданы модели многих старых знакомцев из первой части. Приятна такая забота, что тут говорить.

В жизни как в кино

Если вы думаете, что на этом демонстрация достижений "вьюжного" хозяйства закончилась, то вы, разумеется, ошибаетесь. Blizzard продолжает экспансию на территорию вне-компьютерных развлечений: вслед за WoW настольное воплощение обрело StarCraft. На выставке все желающие смогли рассмотреть и потрогать пластиковые модельки маринов, гидралисков и прочих зилотов, а также, собственно, ознакомиться с правилами их боевого применения. Вопреки опасениям некоторых товарищей, в игро-

вом плане StarCraft The Board Game ничуть не напоминает Warhammer 40k и его родню: во главу угла становится стратегическое планирование в масштабах галактики, а боевка носит достаточно условный характер. В продажу коробка со всем необходимым для партии на двух человек, двух протоссов и двух же зергов поступит по цене \$79,99.

На сладкое "близзарды" наконец-то приоткрыли завесу тайны над своим, пожалуй, самым амбициозным проектом - фильмом по вселенной Warcraft. Было объявлено, что съемки поручены студии Legendary Pictures, на чьей совести - последний "Бэтмен" и история о царе Леониде и 300 его гвардейцах. Режиссер, правда, еще не найден, сценарий - не утвержден, но общая канва уже более-менее ясна. Нас ждет вовсе не очередная байка про похождения партии приключениев, а суровая военная эпопея о буднях солдат Альянса и, не поверите, Орды. Метцен открыто заявил, что действие будет показано от лица protagonista, принадлежащего к человеческой расе. Конечно, орки - наше все, но широкая публика еще не готова принять зеленокожего главаря (на вопрос "а как же Шрек?" Крис пробурчал что-то о том, что у нас здесь мрачный "Варкрафт", а не детская комедия). Бюджет в 100 зеленых миллионов планируется потратить в первую очередь на зрелищные баталии, причем "Близзарды" готовы идти на повышение рейтинга до PG (дети только в сопровождении взрослых) ради воссоздания атмосферы средневековой мясорубки в лучших традициях "Храброго сердца". Начинать занимать очереди у касс кинотеатров следует не раньше 2009 года.

► Кыш отсюда, синие! Вас уже убрали из игры!



Дмитрий
ВАСИЛЬЕВ



HARDWARE

ИЗЛИШЕСТВО И НЕОБХОДИМОСТЬ

Мы постоянно пишем о новинках в "железной" области, этих отнюдь не бесплатных подарках нашей техногенной цивилизации страждущим геймерам. Однако всегда ли игроку нужны подобные инновации? В свое время ваш покорный был упретым перфекционистом с декларируемым принципом, что если уж брать компьютер, то такой, чтобы он, "не потея", тянул любую игру на любых настройках качества (уклон в сторону реальности: не использовать при этом наиболее дорогие комплектующие, возмещая недостаток производительности разгоном). Однако время течет, и взгляды меняются.

Некоторое время назад моя весьма современная и навороченная основная домашняя система пережила состояние клинической смерти, и до приведения ее в дееспособное состояние пришлось доверстоваться вторым, более старым, компьютером на основе Athlon XP (nForce 2 Ultra 400, Barton 2500+ @2 ГГц, 2 Гб DDR400, GeForce 4 Ti 4200, SB Live! 5.1). И что же? Значительной разницы в субъективных ощущениях от работы относительно основной системы не обнаружилось, кроме относительно непринципиальных нюансов.

Да, я со времен Far Cry не играю в навороченные шутеры, пожирающие ресурсы с жадностью Ктулху, раздобывшего свежий мозг. Причем не из-за аппаратных аппетитов игр, а из-за отсутствия интереса: пробовал F.E.A.R., DOOM3 - не торкает, хоть ты тресни... Да, я уже почти год как охладел к красивому и ресурсоемкому Oblivion, хотя поначалу казалось, что эта любовь - если не навсегда, то очень надолго. А RTS, некоторые современные представители которых могут поставить на колени любой CPU, меня в принципе не привлекают (единственной пройденной от начала и до конца игрой этого жанра осталась легендарная Dune 2 - даже безбашенную Red Alert и умопомрачительный Dark Omen полностью осилить не сумел).

Если бы я был фанатом вышеуказанных жанров и стре-

мился сыграть во все новинки - вероятно, текст на этой странице был бы совершен но другим. Но реальность такова, какова она есть: в регулярно используемых мной играх ("Ил-2", "Бригада E5", Distant Guns и даже недавно вынутый из-под пыльного дивана относительно свежий HoMM V) старой системы хватает с головой при не слишком принципиальных компромиссах по качеству картинки. Естественно, что на просмотр видео, прослушивание аудио, интернет-посиделки и офисные приложения производительности более чем достаточно даже без жертв в виде урезания чего-либо.

Однако новая система, несмотря на фактическое отсутствие насущной необходимости, тем не менее, регулярно обновляется... Инерция мышления или "профессиональная деформация"?

Впрочем, на проблему есть и диаметрально противоположный взгляд: вице-президент NVIDIA Рой Тэйлор ратует за производство "режиссерских версий" игр с увеличенным числом уровней и улучшенной графикой. Причем играть в такие игры высокопоставленный представитель крупнейшей компании по разработке графических ускорителей желает не в скромном окошке с габаритами 1280x1024 или даже 1680x1050 пикселей, а на 30" дисплее с разрешением порядка 3800x2400 точек. По словам Роя Тэйлора, такие "режиссерские версии" крайне желательны, даже если смогут нормально запуститься только на конфигурации стоимостью \$20 тыс. Тоже "профессиональная деформация"? По-моему, похоже. Но вызывает озабоченность тот факт, что, по словам вице-президента NVIDIA, его позицию поддержали уже несколько разработчиков игр...



[Железный поток](#)

[Свежее железо](#)

[Железная почта](#)

[Середнячки DX10: первый блин](#)

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК



- Мне не жалко!

Спасибо товарищу Карлосу за наше счастливое детство!

Такие слова вскоре могут раздаться от подрастающего мексиканского поколения в адрес мультимиллиардера Карлоса Слимса, успешно борющейся с Биллом Гейтсом за почетное звание богатейшего человека в мире. Самый богатый человек Мексики (уж в этом сомневаться не приходится, в отличие от лидерства по личному достоинству в "общем зачете") объявил о своих обширных филантропических намерениях в области образования родной страны. Слим собирается на свои деньги закупить для мексиканских школ и библиотек свыше миллиона ноутбуков (в этом году - 250 тыс., в следующем - 1 млн.), а в перспективе еще и обеспечить их беспроводной связью. Ноутбуки планируется закупать недорогое (\$250-300), но, тем не менее, вполне полноценные, в отличие от широко раскрученной программы OLPC со "стодолларовыми ноутбуками".

В настоящий момент состояние Карлоса Слимса по данным мексиканских источников оценивается в 68 млрд. долларов и в текущем году на свой благотворительный проект он готов потратить \$70 млн.

AMD занимает для расплаты с долгами

Произошедшее год назад приобретение ATI, совершенное не в самое удачное для AMD время, сейчас усложняет жизнь покупателю. Для выплаты в срок долга Morgan Stanley Senior Funding, Inc., выдавшего AMD почти половину необходимой для сделки суммы (\$2,5 млрд. из 5,4 млрд.), производитель процессоров вынужден был пойти на займ \$1,5 млрд. в виде размещения конвертируемых облигаций среди квалифицированных институциональных инвесторов. Как сообщает компания, в случае, если спрос на облигации превысит предложение, будет произведен их дополнительный выпуск на сумму \$225 млн., которые пойдут на капитальные расходы и оборотные средства.

Вторая ценовая война

При словосочетании "ценовая война" относительно рынка IT первой приходящей на ум ассоциацией традиционно становится "Intel и AMD". На сей раз первый "воитель" другой (а вот второй, благодаря прошлогоднему приобретению ATI, остался прежним). Как, наверное, все уже догада-

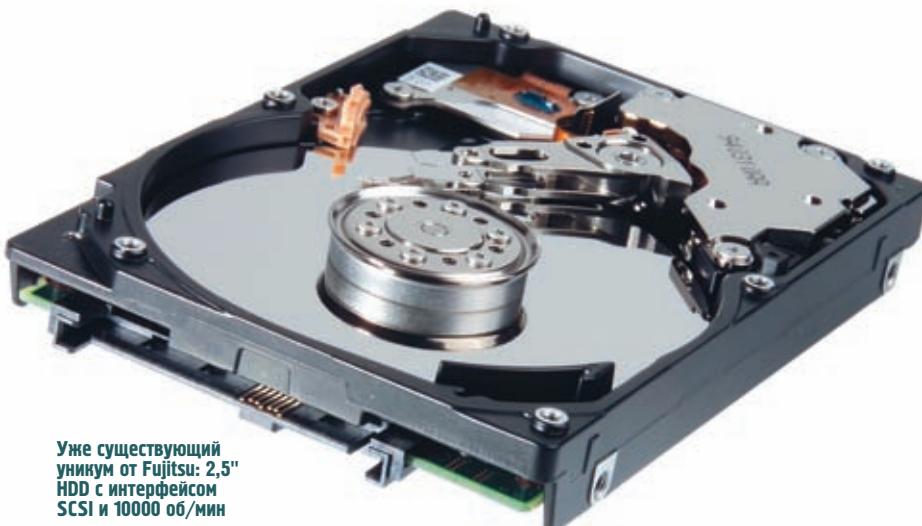
лись, возмутителем спокойствия стала NVIDIA.

Корпорация из Санта-Клары приняла решение снизить цену на свои видеокарты среднего и нижнего уровня с поддержкой DirectX 10, что практически уравняет их в цене с аналогами от ATI. Учитывая, что производительность карт NVIDIA несколько выше равных им по позиционированию карт ATI, подобный шаг вынудит AMD либо уступить долю рынка, либо ответить параллельным снижением цен, дабы сохранить прежний status quo по балансу цены и производительности. Для NVIDIA же возможные потери не столь критичны: за последний квартал компания в очередной раз побила свой же рекорд по доходам. Однако в любом случае доходы компании упадут. Впрочем, все надежды AMD сейчас связаны с процессорами семейства K10, серверные варианты которых, если не случится никакого форс-мажора, должны быть представлены уже в первой половине сентября.

В США видеокарты NVIDIA можно найти по сниженным ценам уже на момент написания этих строк. С традиционной задержкой этот отрадный для потребителя факт должен дойти и до России.

GeForce 8600 GT уже доступны в США по цене \$109





Уже существующий
unikum от Fujitsu: 2,5"
HDD с интерфейсом
SCSI и 10000 об/мин

Нанотехнологии от Fujitsu - через три года

Как ни странно, практическое применение нанотехнологий компания обещает в достаточно banальной сфере - мобильных жестких дисках, которые пойдут в серию не позднее 2010 года. В новых мобильных накопителях планируется использовать наноструктурную маску из оксида алюминия с упорядоченной структурой, что к указанному сроку позволит довести емкость двухпластинчатого HDD типоразмера 2,5" до 1200 Гб - т.е. по 600 Гб на пластину. Для сравнения, новейшие из нынешних "настольных" винчестеров формата 3,5" имеют плотность записи не выше 250 Гб на пластину, а многие модели обходятся в 1,5-2 раза меньшей плотностью записи.

Остальные характеристики перспективного HDD по сегодняшним меркам не выделяются ничем особым: стандартные считающие головки и уже повсеместно используемая технология перпендикулярной записи.

Гибридные SLI-ники

В ноябре NVIDIA намерена официально представить новую линейку чипсетов с поддержкой свежеиспеченной технологии Hybrid SLI. Основным отличием от существующих решений является поддержка совместной работы в режиме SLI между интегрированным на матплату видеоядром и установленной в системе дискретной видеокартой NVIDIA.

По мнению компании, применение данной технологии совместно с одиночной бюджетной видеокартой позволит получить прирост производительности до 40%, с более мощной игровой видеокартой - до 20%, а с платой высшего сегмента - до 5%.

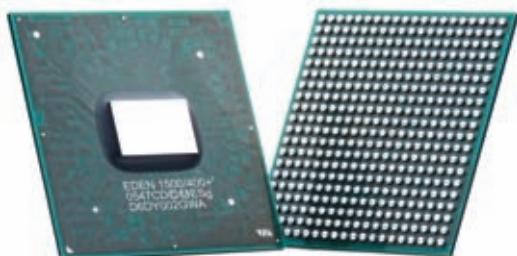
Учитывая невысокую стоимость интегрированного видеоядра, такие возможности для младших и средних видеокарт выглядят весьма привлекательными.

Первой ласточкой Hybrid SLI должна стать чипсет MCP78 для платформы AMD. Эти чипсеты получат поддержку обновленного Socket AM2+, шины HyperTransport 3.0 и интерфейс PCI Express 2.0. Цена материнских плат ожидается достаточно скромная: \$55-80 в зависимости от варианта исполнения.

Экономичность от VIA

Производитель процессоров №3, будучи не в силах конкурировать в производительности с продукцией Intel и AMD, решил сделать ставку на энергетическую эффективность своих решений. Уже давно продаются процессоры VIA Eden ULV частотой от 400 МГц до 1,5 ГГц с тепловыделением 2,5-7,5 Вт, что позволяет обойтись пассивным охлаждением. Но теперь компания буквально превзошла себя, анонсировав новый процессор линейки, укладывающейся по потреблению в 1 Вт при частоте 500 МГц.

Новинка планируется для использования в тех сферах, где не требуется высокое быстродействие, но необходимо минимальное энергопотребление - например, в ультракомпактных компьютерах, к рынку которых VIA в последнее время проявляет заметный интерес.



Кателько. Однако и владельцы решений класса hi-end получат заметные бонусы помимо смешной прибавки производительности. Для них главным достоинством Hybrid SLI станет отключение дискретной карты (или связки SLI из таковых) в те моменты времени, когда их мощь не востребована системой, т.е. как минимум половину времени работы компьютера даже у завзятых громанов. Ведь громаньяки тоже смотрят видео, работают с документами и занимаются вебсерфингом на своих машинах. Выгоды такого решения очевидны: снижение шума (не задействованной в текущий момент карте не нужен работающий вентилятор) и заметная экономия энергии. Вывод же картинки на экран при всех вариантах работы графической подсистемы будет производиться через выход интегрированного адаптера.





Черный, коробочный и без кулера

Компания AMD сменила флагмана десктопного сегмента. Преемником прежнего лидера Athlon 64 X2 6000+ стал Athlon 64 X2 6400+ Black Edition. Новый лидер "черно-зеленых" основан на ядре Windsor (90 нм, кэш L2 2x1 Мб) и имеет рекордную для процессоров последнего поколения Intel и AMD частоту 3,2 ГГц. Отличием новинки от прочих процессоров на этом ядре является повышенное тепловыделение: заявленный TDP составляет 125 Вт против 89 Вт у младших собратьев.

Другой особенностью новичка-флагмана относительно уже привычных процессоров является комплект поставки: непривычно черная коробка и отсутствие в ней кулера, приобретением которого покупателю придется заняться самостоятельно. Последнее, на наш взгляд, более чем логично: владельцы старших моделей CPU редко пользуются стандартными не слишком эффективными и не особо тихими системами охлаждения - а раз так, то и переплачивать за их наличие вряд ли имеет смысл.

Цена Athlon 64 X2 6400+ Black Edition, как ожидается, составит \$239 - однако это слишком много для успешной конкуренции с приблизительно равным ему по производительности Core 2 Duo E6750 (2,66 ГГц, кэш L2 4 Мб), оптовая цена которого составляет \$183.

Ценовая революция от ASUS: ноутбук от \$199

Представленный в июне на Computex в виде прототипа ноутбук ASUS Eee PC, вызвавший фурор объявлением его предполагаемой цены, выходит на финишную прямую к пол-

кам магазинов. В середине сентября первая партия из 20 тыс. устройств должна отправиться на прилавки США, Европы и Китая.

Характеристики потенциального хита продаж таковы: 7" экран, процессор Intel Pentium M, 512 Мб DDR2-400, интегрированные видео и HDA-звук, полный набор сетевых интерфейсов от модема до Wi-Fi, встроенная веб-камера. Габариты - всего 22,5 x 16,5 x 2,1-3,5 см при весе менее 1 кг (а ведь традиционно самыми дорогими "ноутбуками" были именно сверхкомпактные модели!).

Будут доступны модификации ценой \$199, 239, 349 и 369. Цена варьируется в зависимости от объема установленной вместо HDD флэш-памяти (по разным данным от 4 до 16 Гб) и типа установленного аккумулятора (4-х или 6-ячеечный). Время автономной работы с более слабым вариантом батареи составляет три часа. По расчетам ASUS, наиболее массовой станет самая дорогая модель - все равно крайне дешевая на фоне конкурентов.

Конечно, дешевизна накладывает свои ограничения: портал notebookreview.com, протестировавший предсерийный образец, отмечает хрупкость пластика и ощущимый нагрев корпуса из-за использования "горячего" по нынешним меркам CPU на ядре Dothan. В качестве достоинств называется быстрая и безглючная работа ОС (специальная сборка на основе

Linux) и предустановленных приложений, а также яркий дисплей с хорошей цветопередачей.

В этом году ASUS намерена продать около полумиллиона таких ноутбуков, а в следующем это число может увеличиться в 6-10 раз. Стоит отметить, что в 2006 году ASUS продала 2,74 млн. ноутбуков, заняв девятое место среди производителей этих устройств. Если расчеты компании оправдаются, значительное повышение места в этом рейтинге гарантировано.

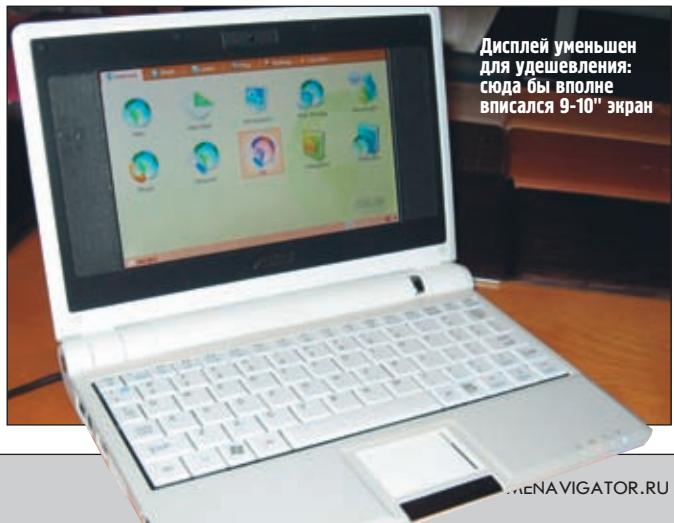
64 серийных ядра

Малоизвестная большинству простых смертных компания Tilera Corporation представила многоядерный процессор для встраиваемых систем TILE64. Казалось бы, что особого? К РС это пока что не относится - так какое нам дело до того, сколько там ядер? Однако производительность выскочившего, словно чертик из табакерки, процессора не позволяет нам обойти его стороной.

По заявлению Tilera, их "камень" в 10 раз быстрее и в 30 раз более энергоэффективен в сравнении с двухъядерным Intel Xeon архитектуры Core. Широко разрекламированный многоядерник Cell из PS3 также курит бамбук: все 64 ядра TILE64 являются процессорами общего назначения, каждое со своим кэшем L1 и L2 (а также общим кэшем L3), тогда как у разработки IBM лишь одно ядро является полнофункциональным, а все остальные - упрощенные обрезки.

Основных причин, обеспечивающих такие показатели, всего две. Во-первых, архитектура iMesh (intelligent Mesh) Interconnect, позволяющая обойтись без долгих пересылок данных внутри чипа. Во-вторых, каждое из ядер TILE64 способно работать со "своей" операционной системой, а не только все вместе под единым управлением, как на обычных многоядерных процессорах - и это резко повышает производительность в актуальных для систем такого класса задачах.

TILE64 уже доступен в продаже в трех вариантах исполнения по цене от \$435.



Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

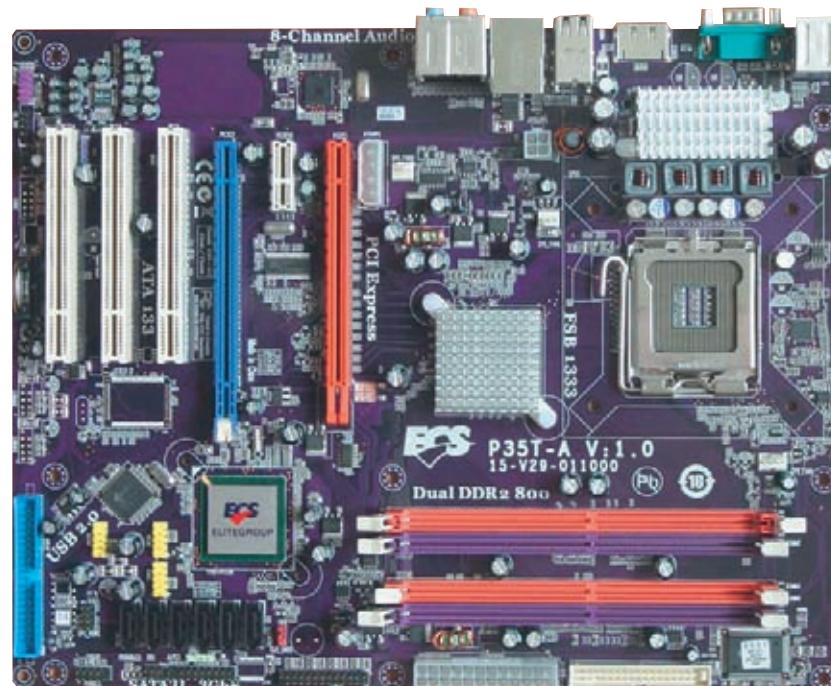
СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Ноутбук Sony VAIO VGN-UX1XR

Процессор: Intel Core Solo U1300 (1,33 ГГц, кэш L2 2 Мб, FSB 533 МГц)
Память: 1 Гб DDR2-400
HDD: 32 Гб (флэш-память)
Дисплей: 4,5" (сенсорный, разрешение 1024x600)
Видео: интегрированное, Intel GMA950 (до 224 Мб из системной памяти)
Сеть: 1xLAN 10/100 Мбит/с, Wi-Fi IEEE 802.11a/b/g, Bluetooth 2.0 + EDR
Дополнительно: 2 фотокамеры (0,3 и 1,3 Мпикс), распознавание отпечатков пальцев, комплект ПО, стилус, сумка
ОС: Windows Vista Business
Время автономной работы: до 160 минут
Вес: 486 г
Габариты (мин./макс.): 32,2-38,2/95-100,5/150,2 мм
Цена: \$3000

Ноутбук-слайдер со вполне взрослой начинкой в габаритах чуть больше обычного КПК - это уже не анекдот, а реальность нашего времени. Отпутнуть может лишь цена, за которую не составит труда приобрести пару весьма мощных "стандартных" ноутбуков.

Если же подобное устройство вам позарез необходимо, но хочется сэкономить - все еще доступны в продаже представители предыдущей линейки VAIO UX с весьма близкой начинкой, но примерно вдвое дешевле. Отличия сводятся к чуть более медленному процессору, обычному HDD вместо "флэшки", старой версии "голубозуба" и несколько большему весу (540 г). Зато в наличии у "старичков" есть бонус в виде GPRS/EDGE-модема и большее заявленное время автономной работы.



Материнская плата ECS P35T-A

Поддерживаемые процессоры: Intel Socket 775
Чипсет: Intel P35
Память: 4 слота DDR2 240-pin 667/800 (до 8 Гб)
Слоты расширения: 2 x PCI-E x16 (с поддержкой режима CrossFire), 1 x PCI-E x1, 3 x PCI
Дисковая подсистема: 6 x SATA2 (Intel ICH9DH), 1 x eSATA, 1 x IDE до двух устройств (JMicron JMB361)
Звук: Realtek ALC883 (8 каналов)
Сеть: Intel 82566DC GigaLAN
Разъемы: до 12 x USB 2.0, аудиовыходы, 2 S/PDIF (цифровой и коаксиальный), 1x COM-порт, 2x PS/2
Цена: \$112
Сайт производителя: www.ecs.com.tw

Просто дешевая плата с простейшей комплектацией на одном из новых чипсетов, обладающего поддержкой будущих процессоров Intel, произведенных по технологии 45 нм. Нехарактерным для бюджетных моделей параметром является наличие двух слотов PCI-E x16 (впрочем, как и предусмотрено спецификациями чипсета, второй слот работает в режиме PCI-E x4), что позволяет создать связку из пары видеокарт ATI.

Плата вполне надежна в стандартных условиях, однако она вряд ли подойдет любителям разгона: ряд недочетов BIOS и слабая система охлаждения ставят крест на возможностях оверклокерских подвигов.

Процессор Core 2 Duo E6750

Процессорный разъем: LGA775
Количество ядер: 2
Ядро: Conroe
Кэш-память: 4 Мб
Тактовая частота: 2,66 ГГц
Частота системной шины: 1333 МГц
Технология производства: 0,65 мкм
Множитель: 8
Тепловыделение: 65 Вт
Критическая температура: 72°C
Цена: \$215
Сайт производителя: intel.ru

Золотая середина обновленного процессорного семейства Intel по соотношению цены и производительности: младший E6550 лишь чуть дешевле, старший E6850 заметно дороже.

Для разгона Core 2 Duo E6750 также является удачным выбором: восьмикратный множитель более удобен в этом плане, чем семикратный у младшей модели обновленного семейства. Также многими тестерами уже отмечено повышение разгонного потенциала ревизии G0, к которой относятся процессоры свежей линейки Intel.



ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

- Как быстро вы печатаете?

- Две тысячи знаков в минуту...

- Ого!

- ... но в итоге такая фигня получается!

Проза жизни

Здравствуйте, НАВИГАТОРЦЫ!

Я вам до этого не писал никогда, хотя поводы были. Эх, был бы у меня Интернет года 2 назад... Ладно, я, в общем отвлекся. А проблема моя вот в чем: у меня тормозит (страшно) одна игра - *Test Drive Unlimited*. Многие спросят, что волноваться из-за одной игры, но поиграв в нее один раз (у друга) мне захотелось еще! С такими тормозами я мириться не стал, и снес ее с компа. А когда попытался установить еще раз, она установилась за 15 минут всего на 3 процента, причем диск абсолютно не поцарапанный!!! Вот конфиг моего компа:

- Проц: P-4 3Ггц
- матер: ASUS P5L1394
- оперативки: 2*512Мб (производителя не помню)
- Видео: NVidia GeForce 7950GT (ASUS)

Помогите, пожалуйста!!! Очень поиграть хочется!!!!

P.S. Остальные игры хоть сутками на максимуме гоняй.

С надеждой на помощь,
Дмитрий

С данной конфигурацией, судя по многочисленным отзывам, TDU должна летать. Однако отмечается, что производительность может резко снижаться по следующим причинам (они же порой являются и родоначальниками ряда глюков):

► подключенный геймпад или некоторые модели рулей (упоминаются Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel, AVBtech (ANKO) FBW-01 и некоторые модели от Microsoft и Logitech);

► порой отмечается, что на тормоза влияет включенная опция обратной связи;

► отсутствие подключения к интернету даже при оффлайн-игре;

► фоновая работа некоторых антивирусов (правда, сочетать при попытке решения проблемы подключение к Сети и отключение антивируса мы не советуем);

► кривая пиратская версия (помимо багов при установке характерны отсутствие полиции, трафика и т.п.).

Возможно, что проблемы (по крайней мере, часть их) связана с DVD-приводом (трудности при установке с полностью рабочего диска сложно объяснить чем-то другим). Также стоит установить патч 1.66A, несколько повышающий стабильность игры, и наиболее свежие драйверы видео.

В целом же, по отзывам (данную игру лично я не пользовал) возникает впечатление серьезных проблем совместимости игры с аппаратными средствами.

Здравствуйте, Дмитрий.

Моему компьютеру 2 года:

- Проц: Pentium 4 2,4Ггц
- Мать: ASUS P4PE-X/TE Socket 478 6xPCI, 1xAGP
- Видео: NVIDIA GeForce 6600 256Mb
- RAM: Kingston PC 3200 DDR 1Gb, 512 Mb
- HDD: Maxtor 6E04LO 40 Gb и ST 340014A 40 Gb
- Windows XP SP2

За 2 года было проведено 3 апгрейда. Укажите пожалуйста самое слабое место в моей системе, нуждающееся в модернизации и, если это материнская плата, то какую мне лучше приобрести с наименьшей заменой железа и не слишком дорогую. Заранее спасибо.

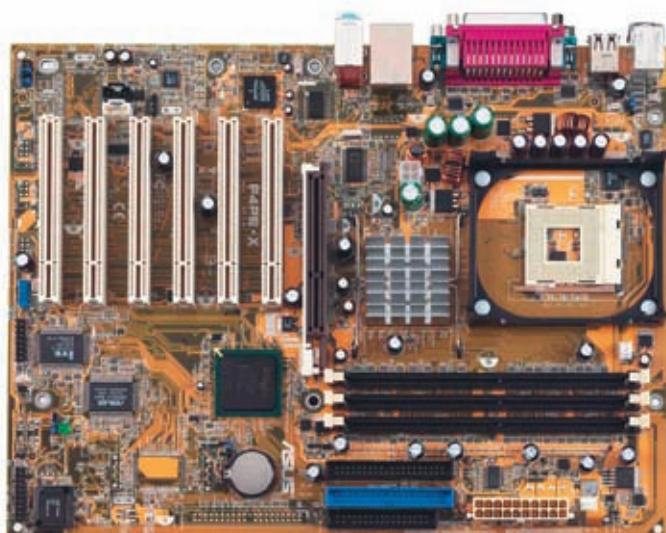
Александр

Увы, "малой кровью" в этой конфигурации принципиально не изменить ничего (если, конечно, задача заключается не в желании просто сменить какую-то железку, а ощутимо поднять производительность).

Замена слабой по нынешнему времени видеокарты на более мощную потребует более мощного процессора, чтобы мощь видяхи не "ушла в свисток". Более мощный процессор же, во-первых, не сможет выдать полную производительность из-за устаревшей матплаты с одноканальной памятью, а во-вторых, найти такой CPU под Socket 478 за разумную цену не легко.

Замена матплаты на более современную с поддержкой Socket 478 (скажем, на чипсете i865P) – это гальванизация трупа. Тем более что для получения реального эффекта от такой замены требуется иметь модули памяти одинаковой емкости для использования двухканального режима.

Покупка матплаты на чипсатах вроде Intel 915P или VIA PT880 Pro (в обоих этих случаях потребуется замена



Да, "мать" стара. Но и все остальное не лучше...



процессора на CPU под LGA775) также является полумерой. Дальнейший апгрейд систем на их основе будет крайне ограничен (на i915P не впишутся новые процессоры, а возможности расширения VIA PT880 Pro малы из-за обилия поддерживаемых чипсетом стандартов), а радикального прироста получить не получится.

Так что наша рекомендация: откладывать денежки, которые пока не могут принести пользу для компьютера, и присматривать новую бюджетную систему. Как мы уже выяснили в прошлом номере, вполне достойная игровая система начального уровня (младший двухъядерник, 2 Гб RAM, видеокарта класса "урезанного топа" предыдущего поколения) сейчас стоит в районе \$550. За вашу нынешнюю конфигурацию при продаже на компьютерном рынке можно выручить, пожалуй, около \$150 (при продаже напрямую через какой-либо сайт-барахолку - несколько больше).

Здравствуйте!

У меня в играх после нескольких минут игры на экран вылазят какие-то квадраты или линии.

На рабочем столе все то же самое. Обновление драйверов видеокарты не помогает. Помогает только перезагрузка.

Как мне справиться с этой проблемой?

Мой системник:

- Система: Windows XP Professional
- Проц: Intel Pentium 4 3,2 GHz
- Видео: Radeon X1950 pro 512mb
- Оператива: 1024 mb
- Мать: ASUS P5VDC-MX

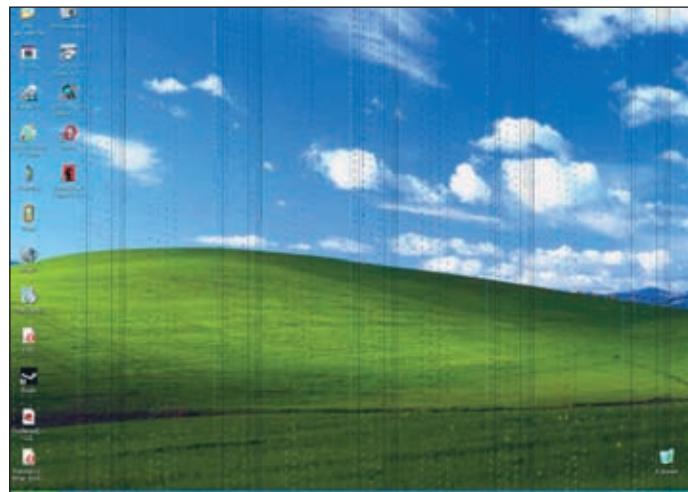
Иванов Никита

Увы, должен огорчить: "панночка помэрла". Вместо "панночка" вполне можно читать Radeon X1950 Pro 512 Mb. По приложенным скриншотам четко заметно, что дохнет либо чип, либо память.

Если карточка на гарантии - менять.

Если не на гарантии - идти в магазин за новой.

Если не на гарантии, а на новую нет денег - попытаться понизить тактовые частоты. Порой хотя бы на время это помогает.



Уважаемый Дмитрий! Пишу Вам с просьбой вот какой. В связи с расширением семьи (УРА!!!) необходимо совершиить самое страшное отказаться от "настолки" в пользу "ноута". В связи с этим несколько вопросов:

1. Просоветуйте "ноут" в районе 40-45 тысяч чтобы поиграть нормально (уж хорошо наверно дороже).

2. 17-ти дюймовый стоит ли брать или нет.

3. Правда что смена разрешения в ИГРЕ не влияет на картинку в плане "размытости" в отличии на смену разрешения (в меньшую сторону) на Рабочем столе Виндоуса.

4. Покрытие: глянцевое или - матовое (склоняюсь на матовое).

С Уважением,
Андрей

Традиционный разбор по пунктам:

1. Под требование "нормально поиграть" подпадает практически любой ноутбук с мобильной GeForce 8600 (при всех недостатках этой карты, она все же мощнее серии GeForce 7600). И ассортимент таких ноутбуков в рамках указанной цены вполне достаточен.

2. Если для мобильного применения и игр - вряд ли. Для первого они слишком тяжелы, для второго - слишком велико "родное" разрешение экрана, что плавно переводит нас к третьему вопросу.

3. Влияет, разумеется. Ведь картинка интерполируется под "неродное" разрешение точно так же, как и на рабочем столе. Исключение: игра в оконном режиме при меньшем разрешении. Но окно игрушки примерно на половину площади экрана (скажем, 1024x768 при типичных для 17" лэптопов 1680x1050) вряд ли будет способствовать самозабвенному погружению в мир виртуальных приключений.

4. Ваше мнение полностью разделяю. Однако сейчас найти ноутбук с требуемыми характеристиками и матовым покрытием может оказаться достаточно сложно.

Лично я бы по комплексу характеристик выбрал бы Acer Aspire 5920G с очень выразительным дизайном, мощной начинкой, удобным разрешением 1280x800 (достаточно для четкой картинки, но не слишком много для мобильной видеокарты) при вполне разумной цене. Единственный минус - "зеркальный" экран.

Немногочисленные вопросы из горы писем в духе
"что мне заменить в первую очередь"

отбирал Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Адрес мастерской по бесконтактной
диагностике железа и мягкоти

hardmail@gamenavigator.ru

Орфография и пунктуация писем
сохранена по мере возможности

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Середнячки DX10 ПЕРВЫЙ БЛИН

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО СТЕНДА:

Корпус: Thermaltake Matrix VX
Блок питания: FSP Epsilon (ATX 2.2) 700 Вт
Материнская плата: Intel D975BX2
(чипсет Intel 975X)
Процессор: Quad-core Core 2 Extreme QX6700 (2,66 ГГц)
Охлаждение: WaterWorker Standard (водяное)
RAM: 2x1024 Мб Corsair XMS2 PC5400 (4-4-4-12)
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ); 250 Гб WD 2500KS (SATAII)
Драйверы: ForceWare 162.50 (NVIDIA)
Catalyst 7.8 (ATI)
Звуковая карта: Creative X-Fi Fatal1ty FPS
Оптический привод: DVD-RW SONY DW-Q30A
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + все обновления
Настройки видео: качество, все оптимизации включены, вертикальная синхронизация отключена

Дайте мне другой глобус!
 Крик души

По различным причинам большой сравнительный тест видеокарт последнего поколения от NVIDIA и AMD/ATI пару раз откладывался. Но теперь мы собрали практически полный (за исключением Radeon HD2600 XT GDDR4, который, надеемся, появится у нас чуть позже) ассортимент новинок среднего уровня обоих производителей и готовы выставить на суд публики результаты наших измерений в обновленном наборе тестов.

Leadtek WinFast PX8500GT TDH

Чип: G86**Техпроцесс:** 80 нм**Частота чипа:** 490 МГц**Частота шейдерного домена:** 900 МГц**Потоковых процессоров:** 16**Текстурных блоков:** 8**Блоков ROP:** 8**Память:** 512 Мб GDDR2**Частота памяти:** 400 МГц (800 МГц DDR)**Шина памяти:** 128 бит**Цена:** \$105

Однако два первых отличия от стандарта обладают довольно-таки сомнительными преимуществами в сравнении с референсным решением NVIDIA. 512 Мб видеопамяти требуются в таких режимах, в которых видеокарты такого уровня "сыхают" вне зависимости от объема памяти в силу рожденной слабости чипа, в то время как увеличение объема памяти неиз-

менно влечет за собой удорожание. Пассивное же охлаждение имеет лишь преимущество бесшумности, поскольку его эффективность оставляет желать много лучшего. В покое чип нашего пациента имел температуру под 80°C, а в 3D-режиме прогревался выше 100°C, что свело к минимуму надежды серьезно "раскошегарить" эту карту с целью компенсации ее изначальной немощи. Мы предполагали, что высокая температура может быть объяснена плохим контактом радиатора охлаждения с графическим чипом (ведь тепловыделение G86 невелико) – однако даже в покое держать руку на алюминиевых пластинах, нанизанных на выведенные в сторону от карты тепловые трубы, можно лишь пару секунд, что говорит о нормальном контакте.



Leadtek WinFast PX8500GT TDH

Leadtek WinFast PX8500GT TDH



BFG GeForce 8600 GT OC

Но, несмотря на все опасения, разогналась карта очень неплохо (а для решения с пассивным охлаждением – так просто великолепно). Постепенно повышая частоты чипа/памяти, нам в итоге удалось добиться стабильной работы при 701/960 МГц, что примерно на треть повысило быстродействие карты по сравнению с исходными частотами. Например, результат в 3DMark05 (этот тест при настройках по умолчанию мы будем использовать при оценке прироста производительности от разгона) возрос с 5292 до 6998 баллов. При этом повышение температуры чипа оказалось не столь большим, как мы ожидали: за время тестов ядро не прогрелось выше 115°C, несмотря на почти полуторакратный прирост частоты.

BFG GeForce 8600 GT OC

Чип: G84

Техпроцесс: 80 нм

Частота чипа: 565 МГц

Частота шейдерного домена: 1242 МГц

Потоковых процессоров: 32

Текстурных блоков: 16

Блоков ROP: 8

Память: 256 Мб GDDR3

Частота памяти: 700 МГц (1400 МГц DDR)

Шина памяти: 128 бит

Цена: \$170

Данный середнячок майнстримовой линейки NVIDIA относится к семейству BFG OC – картам с умеренным разгоном. Точнее даже – с разгоном чисто номинальным, дабы соответствовать имиджу компании, выпускающей исключительно разогнанные решения. Частота памяти соответствует стандарту NVIDIA, чипу накинули 25 МГц (т.е. менее 5%) от номинала.

Серьезным отличием этой карты от стандартной версии BFG называет систему охлаждения ThermoIntelligence. По мнению компании, она позволяет получить значительно более низкую

температуру чипа, чем при использовании стандартного охлаждения от NVIDIA при существенно меньшем уровне шума. К сожалению, GeForce 8600 GT в референсном варианте нам в руки еще не попадала – так что прямого сравнения мы провести не можем. Но можно констатировать достаточно скромные температуры как в покое (50°C), так и под нагрузкой в 3D (около 67°C). Шум от работы системы охлаждения есть, но он почти незаметен ни в 2D, ни в 3D.

Разгон карты оказался весьма успешным. По чипу удалось довольно-таки ощутимо превысить штатные 675 МГц флагманской карты семейства GeForce 8600 и вплотную приблизиться к результатам следующей карты в нашем обзоре – разогнанной GeForce 8600 GTS от того же производителя. Память же оказалась не столь приспособленной к повышению частоты, показав довольно-таки средний результат. В итоге на максимально доступных для данного экземпляра

карты частотах 706/1700 МГц удалось достичь результата в 12162 балла, что превосходит результат стандартной GeForce 8600 GTS и весьма близко к результату разогнанного варианта такой карты от BFG. Прирост же относительно номинала – почти 21%. Впрочем, при более тяжелых настройках карта несколько отстает – не хватает пропускной способности памяти.

BFG GeForce 8600 GTS OC2

Чип: G84

Техпроцесс: 80 нм

Частота чипа: 720 МГц

Частота шейдерного домена: 1566 МГц

Потоковых процессоров: 32

Текстурных блоков: 16

Блоков ROP: 8

Память: 256 Мб GDDR3

Частота памяти: 1110 МГц (2220 МГц DDR)

Шина памяти: 128 бит

Цена: \$260



BFG GeForce 8600 GTS OC2

Карта относится к семейству BFG OC2 - т.е. к числу изначально максимально разогнанных карт. Заводские частоты составляют 720/2220 МГц вместо стандартных для 8600 GTS 675/2000 МГц. Несмотря на это, разогналась сверх этого рубежа карта достаточно удачно: удалось покорить рубеж 789/2376 МГц - т.е. примерно 9% от изначального уровня частот, уже повышенного относительно номинала на 7% по чипу и 11% по памяти.

Данная карта, как и предыдущая, имеет систему охлаждения ThermoIntelligence. Но в данном случае мы имели возможность сравнить ее со стандартным решением от NVIDIA на примере уже знакомой нам карты производства ECS, основанной на референсном дизайне. Обещанных BFG золотых гор мы не обнаружили: снятые по данным мониторинга RivaTuner данные говорили о практически равной температуре обеих карт как в покое (60-62°C), так и под нагрузкой (75-77°C) при комнатной температуре около 30°C. Громкость системы охлаждения также вполне сопоставима: в 2D обе карты практически не слышны, а в 3D шум ощутим, но не напрягает (хотя у карты BFG он действительно несколько слабее). Но все же систему охлаждения BFG заслуженно стоит признать более эффективной: при равной температуре эта карта имеет более высокие частоты ядра и памяти, а шум от нее хоть и не сильно, но ниже.

Напоследок отметим отсутствие в комплекте поставки игр и дополнительного ПО, а также то, что среди всех участников тестирования лишь GeForce 8600 GTS требует дополнительного питания - всем остальным с лихвой хватает тех 75 Вт, которые способна передать шина PCI-E.



тельного ПО, а также то, что среди всех участников тестирования лишь GeForce 8600 GTS требует дополнительного питания - всем остальным с лихвой хватает тех 75 Вт, которые способна передать шина PCI-E.

Sapphire Radeon HD2400 XT

Чип: RV610

Техпроцесс: 65 нм

Частота чипа: 700 МГц

Потоковых процессоров: 40

Текстурных блоков: 4

Блоков ROP: 4

Память: 256 Мб GDDR3

Частота памяти: 700 МГц (1400 МГц DDR)

Шина памяти: 64 бита

Цена: \$75

ты семейства Radeon HD2400 обладают лишь 64-битной шиной памяти, что отнюдь не является плюсом в играх - однако оснащенная памятью GDDR3 версия XT может нивелировать этот недостаток за счет высокой частоты памяти. В итоге ПСП данной карты лишь чуть ниже, чем у рассмотренной выше Leadtek PX8500 GT TDH. Однако сможет ли относительно слабый чип (40 потоковых процессоров по терминологии ATI, что на самом деле составляет 8 полноценных и 32 "обрезанных" процессора) конкурировать с 16 "полновесными" потоковыми процессорами GeForce 8500 GT, работающими на удвоенной частоте чипа?

Карта оснащена пассивным охлаждением в виде массивного алюминиевого радиатора (который, несмотря на свои габариты, не охлаждает модули памяти, а просто нависает над ними). Данные мониторинга, несмотря на достаточно высокую частоту чипа, показывают весьма скромную температуру в покое: около 50°C. Однако эти цифры входят в противоречие с тактильными ощущениями: руку на радиаторе даже при отсутствии нагрузки можно держать лишь несколько секунд, т.е. температура никак не меньше 70°C. Примерно такие же ощущения были при касании радиатора видеокарты Leadtek WinFast PX8500GT TDH, также оснащенной пассивным охлаждением, - однако там мониторинг честно показывал температуру под 80°C. Под нагрузкой же, когда термодатчик показывает чуть больше 70°C на чипе, более секунды удержать руку на радиаторе не удается.

Разгон карты можно назвать по-средственным: удалось выжать частоту 830/1680 МГц по чипу/памяти. Од-

BFG GeForce 8600 GTS OC2





Sapphire Radeon HD2600 Pro GDDR2

нако, несмотря на практически 20% прироста частоты, в используемом нами для оценки разогнанных карт тесте 3DMark05 на установках по умолчанию прирост оказался равен лишь 13,3%: был зафиксирован результат 5355 баллов.

Sapphire Radeon HD2600 Pro GDDR2

Чип: RV630
Техпроцесс: 65 нм
Частота чипа: 600 МГц
Потоковых процессоров: 120
Текстурных блоков: 8
Блоков ROP: 4
Память: 256 Мб GDDR2
Частота памяти: 500 МГц (1000 МГц DDR)
Шина памяти: 128 бит
Цена: \$105

Эта карта является наименее мощным решением линейки Radeon HD2600 на чипе RV630.

Рассмотренный нами вариант Radeon HD2600 Pro от Sapphire оснащен памятью типа GDDR2, являющейся типичной для этого типа видеокарт. Однако частота памяти на 25% выше предусмотренных стандартом 800 МГц и составляет почти предельную для GDDR2 частоту 1 ГГц.

Карта оснащена активной системой охлаждения с алюминиевым радиатором и вентилятором турбинного типа - как и большинство рассматриваемых нами сегодня решений. Модули памяти радиатором не охлаждаются. В 2D шум от вентилятора практически неощущим, в 3D - едва слышен. В целом громкость Sapphire Radeon HD2600 Pro несколько ниже, чем у карт уровня GeForce 8600 GTS как референсного дизайна, так и в вариации от BFG с "продвинутой" системой охлаждения. Эффективность же работы кулера по данным мониторинга вполне на уровне: в покое карта имеет температуру около 50°C, под нагрузкой прогревается до 65-70°C - для

комнатной "тридцатки по Цельсию" весьма неплохо. Однако, как и в случае с прошлой картой, тактильные ощущения, полученные в процессе извлечения видеoadаптера после длительной работы в 2D, говорят о более высокой температуре, чем нам сообщают термодатчики карты.

Разгон карты восторгов не вызвал. Мы уже отметили, что память изначально работает на близких к пределу возможностей GDDR2 частотах, и поэтому полученные нами 1140 МГц итоговой частоты можно счесть неплохим результатом для таких условий, но серьезно поднять производительность столь скромное повышение частоты не в силах. Впрочем, тесты проходились и при частоте 1200 МГц - однако артефакты картинки появлялись практически сразу после старта. Разгон же чипа откровенно разочаровал: всего лишь 75 МГц прироста от изначальных 600 МГц, что сильно не дотягивает даже до штатного уровня HD2600 XT, использующего аналогичный чип. В итоге: 8144 балла 3DMark05 на установках по умолчанию или чуть меньше 11% прироста

производительности.

Стоит отметить, что во время тестирования этой карты на штатных частотах мы трижды встретились с падением системы (две простых перезагрузки и один BSOD).

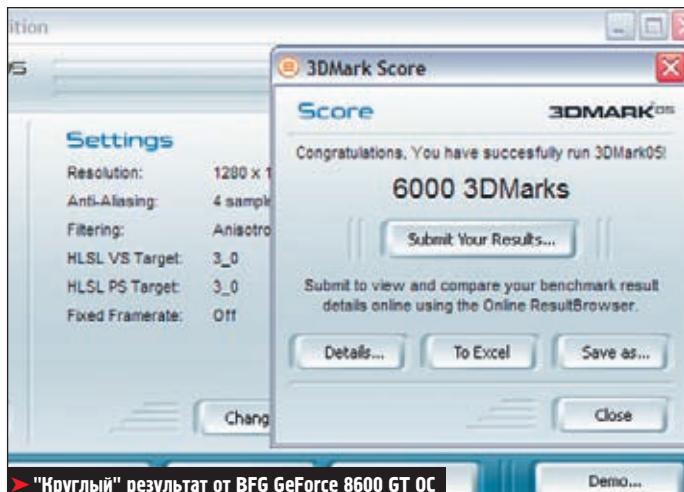
Sapphire Radeon HD2600 XT GDDR3, Sapphire Radeon HD2600 XT Ultimate

Чип: RV630
Техпроцесс: 65 нм
Частота чипа: 800 МГц
Потоковых процессоров: 120
Текстурных блоков: 8
Блоков ROP: 4
Память: 256 Мб GDDR3
Частота памяти: 700 МГц (1400 МГц DDR)
Шина памяти: 128 бит
Цена: \$140 (Sapphire Radeon HD2600 XT GDDR3)

Обе упомянутые в этом разделе карты в работе практически идентичны (одинаковый чип и память при равных частотах), поэтому идут единой графой в таблице итоговых результатов. Основное отличие - система охлаждения. Если обычный



Sapphire Radeon HD2600 XT GDDR3



► "Круглый" результат от BFG GeForce 8600 GT OC

Radeon HD2600 XT GDDR3 имеет привычный активный кулер традиционного для современных видеокарт турбинного типа, то версия Ultimate довольствуется развитой системой пассивного охлаждения (медный радиатор, от которого к размещенному поверх карты алюминиевому радиатору идут две толстые тепловые трубы).

К сожалению, полноценно протестировать "ультимативную" версию нам не удалось: нестандартное расположение радиатора служило причиной пережимания одного из патрубков СВО процессора, что приводило к перегреву CPU и рестарту системы после двукратного прогона любого из наших тестов. Однако снятые нами в ряде тестов результаты HD2600 XT GDDR3 Ultimate говорят о равной производительности с версией, оснащенной активным охлаждением.

Другим отличием бесшумной карты Sapphire является более богатый комплект поставки. Помимо прилагаемого к базовой версии купона на три свежих игры от Valve после их выхода и 3DMark06 Advanced Edition (что само по себе уже весьма неплохо), она может похвастаться наличием про-



граммного DVD-плеера PowerDVD последней, седьмой, версии.

Активная система охлаждения на Radeon HD2600 XT GDDR3 является почти что близнецом системы кулера, установленного на Sapphire Radeon HD2600 Pro. Отличия сводятся к боковому "отростку" из подошвы радиатора и чуть увеличенной длине последнего, благодаря чему обеспечивается охлаждение модулей памяти. Громкость кулера несколько выше, чем у младшего собрата: вентилятор все время крутится на постоянных оборотах, создавая шум на уровне BFG GeForce 8600 GTS OC2 в 3D-режиме.

Температура чипа Sapphire Radeon HD2600 XT Ultimate в ходе тестирования составляла около 80 °C в покое и до 120 °C под нагрузкой - что вполне согласуется с тактильными ощущениями при контакте с пальцев с радиатором работающей карты. Не вызвала нареканий после "проверки на ощупь" и система мониторинга "активного" собрата этой карты: показанные термодатчиком 45 °C в покое и около 70 °C под нагрузкой кажутся вполне достоверным результатом. Правда, стоит уточнить, что на момент теста этой карты температура за

окном понизилась почти на 10 градусов по сравнению с 30 °C, при которых тестировались первые карты - поэтому отставание в эффективности пассивной системы охлаждения не столь велико, как следует из приведенных данных.

Разгону в этой паре мы подвергли лишь версию с активным охлаждением. Результаты по чипу весьма скромные (850 МГц, прирост 6% от номинала), по памяти - средние (1680 МГц, прирост 20% от номинала). В 3DMark05 карта выбила 10785 баллов, что соответствует 11,1% прибавки производительности, причем львиная ее доля - на счету памяти (без разгона чипа результат был всего на пару сотен баллов меньше).

Практическая часть

Синтетические тесты у нас остались прежние - однако набор игровых тестов серьезно обновился. Из него исчезли Prey и Serious Sam 2, на F.E.A.R. был поставлен аддон Extraction Point (впрочем, деморолик остался неизменным, как и проблемы с результатами в режиме "чистой скорости"), а также добавилась игра Company of Heroes. Чуть позже ожидаются дальнейшие изменения в списке.

3DMark05 (версия 1.2.0)

Разрешения 1024x768, 1280x1024, 1600x1200 на установках по умолчанию и с совместным использованием AA4x и AF16x.

Первый синтетический тест говорит о том, что карты серии GeForce 8600 обходят своих конкурентов из стана ATI (при этом отрыв GeForce 8600 GTS от всех соперников очень велик, особенно в нагруженных режимах), GeForce 8500 GT занимает промежуточное положение между Radeon HD2400 XT (являющегося явным аутсайдером) и Radeon HD2600 Pro GDDR2.

Обращает на себя внимание уже отмеченное на примере флагмана "двуухтысячников" ATI резкое в срав-



Sapphire Radeon HD2600 XT



► Company of Heroes



► Ил-2 Штурмовик

нении с конкурентами от NVIDIA падение производительности при активизации опций улучшения картинки. Если, например, в режимах без сглаживания и анизотропной фильтрации HD2600 XT GDDR3 уступает 8600 GT ОС в низком разрешении и выходит слегка вперед в высоком (т.е. в целом показывает сходные результаты), то при активации этих функций Radeon проваливается во всех разрешениях, проигрывая порядка 20-25%.

3DMark06 (версия 1.0.2)

Разрешения 1024x768, 1280x1024, 1600x1200 на установках по умолчанию и с совместным использованием AA4x и AF16x.

Картина близка к полученной в прошлом тесте. К нюансам можно отнести лишь меньшее отставание карт ATI в нагруженных режимах. В близкой по производительности паре HD2600 XT GDDR3 и 8600 GT ОС ощутимый разрыв наблюдается лишь в разрешении 1024x768 - однако карта NVIDIA на сей раз, пусть и немногого, но выигрывает во всех режимах.

Lost Planet Demo (DX9)

Встроенный тест производительности (результаты сцен Snow и Cave в итоговой таблице приведены через дробь). Максимальные настройки, разрешения 1024x768, 1280x960, 1600x1200 в режимах "чистой скорости" и с совместным использованием AA4x и AF16x.

Очевидно, сказывается версия драйверов NVIDIA - результаты уровня Cave заметно снизились в сравнении с прежним тестированием ECS 8600 GTS, несмотря на ее отставание по частотам от сегодняшней BFG GeForce 8600 GTS OC2. В итоге наблюдаем победу карт NVIDIA на уровне Snow и выигрыш видеоускорителей ATI в сцене Cave.

Стоит отметить, что на картах ATI никакими ухищрениями (принудительная установка фирменного драй-

вера монитора, ковыряние настроек видеодрайвера, прямая правка конфига игры и т.п.) не удалось запустить игру в разрешении 1600x1200, поэтому для них результаты тестов приведены при установках 1600x1000 - самые близкие параметры, которые игра согласилась выставить. Естественно, результаты получились чуть выше, чем должны были быть в более высоком стандартном разрешении. Странно - ведь с HD2900 XT в свое время такой проблемы у нас не возникло.

Company of Heroes (v1.70)

Встроенный тест производительности. Настройки максимальные, разрешения 1024x768, 1280x1024, 1600x1200 в режимах "чистой скорости" и с совместным использованием AA4x и AF16x.

Несмотря на то, что игра вышла под знаком программы сотрудничества с NVIDIA "The Way It's Meant To Be Played", карты ATI в режимах без использования опций улучшения картинки легко обходят соперников. Даже разогнанная GeForce 8600 GTS при таких настройках весьма ощущимо уступает Radeon HD2600 XT GDDR3, GeForce 8600 GT отстает от Radeon HD2600 Pro GDDR2, и даже 64-битный обрезок HD2400 XT обходит 128-битную GeForce 8500 GT.

Однако включение анизотропии и сглаживания тут же восстанавливают статус-кво, и лидеры в перечисленных выше парах мгновенно меняются. Впрочем, именно что только в этих парах - Radeon HD2600 XT GDDR3 отнимает у GeForce 8600 GT ОС ее привычное по предыдущим тестовым приложениям второе место, обойдя ее в пяти тестовых режимах из шести.

Стоит отметить, что включение текстур качества Ultra достаточно ощутимо сказывается на производительности видеокарт, имеющих менее 512 Мб памяти на борту: падение составляет 10-15% от скорости с текстурами высокого качества. Единствен-

ная карта, совершенно безболезненно пережившая такую смену настроек - Leadtek WinFast PX8500GT TDH. Надо же - 512 Мб не оказались совершенно бесполезными! Однако все равно быстродействия данной карты в этом приложении при максимальных настройках игрового качества едва достаточна для игры в разрешении 1024x768...

X3: Reunion (Rolling Demo)

Максимальное качество, автоконтроль качества отключен, разрешения 1024x768, 1280x1024, 1600x1200 на установках по умолчанию и с совместным использованием AA4x и AF16x.

В этой традиционно лояльной к видеокартам ATI игре в ненагруженных режимах картина аналогична предыдущему приложению: явное преимущество карт канадского происхождения. Однако при активировании опций улучшения картинки они теряют скорость намного сильнее, чем в Company of Heroes - даже скромная GeForce 8500 GT идет ноздря в ноздрю с Radeon HD2600 Pro GDDR2, а карты серии GeForce 8600 уходят далеко вперед от своих соперников из стена ATI.

Также стоит отметить, что с HD2600 Pro и HD2400 XT система по разу-другому вылетала в перезагрузку при нажатии на кнопку закрытия окошка с результатами теста.

F.E.A.R. Extraction Point

Встроенный тест производительности. Максимальные настройки, разрешения 1024x768, 1280x960, 1600x1200 с совместным использованием AA4x и AF16x (установка адд-она не исправила глюка с некорректными результатами в ненагруженных режимах).

Сама по себе очень "тяжелая" игра, да еще и только в нагруженных режимах - неудивительно сокрушительное поражение карт ATI.

Приложение	Leadtek GeForce 8500 GT 512 MB	BFG GeForce 8600 GT OC	BFG GeForce 8600 GTS OC2	Sapphire Radeon HD2400 XT GDDR3	Sapphire Radeon HD2600 Pro GDDR2	Sapphire Radeon HD2600 XT GDDR3
3DMark05, баллы						
1024x768	5292	10076	12647	4725	7345	9704
1024x768 AA4x AF16x	3992	7706	10163	2916	4598	6184
1280x1024	4131	8124	10419	3672	6095	8091
1280x1024 AA4x AF16x	2899	6000	7971	2086	3506	4823
1600x1200	3227	6637	8534	2982	5150	6772
1600x1200 AA4x AF16x	2009	4629	6212	1672	2826	3906
3DMark06, баллы						
1024x768	3361	6462	8272	2961	4563	6081
1024x768 AA4x AF16x	2391	4707	6204	1794	2924	3981
1280x1024	2596	5125	6633	2280	3672	4938
1280x1024 AA4x AF16x	1770	3425	4694	1291	2239	3047
1600x1200	2021	4148	5401	1798	3010	4042
1600x1200 AA4x AF16x	1263	2659	3499	977	1728	2335
Lost Planet: Extreme Conditions (Snow/Cave), fps						
1024x768	12/18	24/24	32/28	10/14	15/21	20/28
1024x768 AA4x AF16x	11/16	19/18	26/17	7/9	11/15	15/21
1280x960	8/12	16/15	22/18	7/10	11/15	14/21
1280x960 AA4x AF16x	7/11	13/14	18/14	4/7	8/11	11/15
1600x1200	6/8	11/12	15/14	5/8*	8/12*	11/17*
1600x1200 AA4x AF16x	5/7	9/9	12/11	4/6*	6/9*	8/12*
Company of Heroes, fps						
1024x768	26	49	58	30	51	70
1024x768 AA4x AF16x	24	43	49	19	31	41
1280x1024	20	36	50	21	38	51
1280x1024 AA4x AF16x	18	30	37	14	23	31
1600x1200	14	26	33	16	29	38
1600x1200 AA4x AF16x	11	21	29	10	17	23
X3: Reunion, fps						
1024x768	38	66	78	47	73	87
1024x768 AA4x AF16x	31	53	64	26	34	45
1280x1024	29	52	63	33	52	65
1280x1024 AA4x AF16x	23	39	48	17	23	32
1600x1200	22	42	52	22	39	51
1600x1200 AA4x AF16x	16	30	38	13	17	23
F.E.A.R.: Extraction Point, fps						
1024x768 AA4x AF16x	32	54	73	15	24	35
1280x960 AA4x AF16x	22	37	50	10	17	25
1600x1200 AA4x AF16x	12	22	29	7	11	17
Ил-2 3C v4.08m (Water=2/4), fps						
1024x768	53	89	99	39	49	54
1024x768 AA4x AF16x	29	56	73	19	27	34
1280x960	38	69	83	32	43	49
1280x960 AA4x AF16x	20	40	53	14	21	27
1600x1200	26	49	62	23	33	40
1600x1200 AA4x AF16x	12	27	36	10	15	20

* - в разрешении 1600x1000

Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция (версия 4.08m)

Стандартная запись полета *The Black Death.ntrk*. Настройки: превосходный режим, Water=2, Effects=1, Forest=3, разрешения 1024x768, 1280x960, 1600x1200 в режимах "чистой скорости" и с совместным использованием AA4x и AF16x.

За квартал, прошедший с момента выхода первого представителя нового семейства, дровописцам ATI удалось подтянуть производительность, однако с некорректным отображением удаленного ландшафта им пока справиться не удалось. Но, не взирая на поднявшееся быстродействие ускорителей ATI (напомним: в самом легком режиме HD 2900 XT на ранних драйверах достиг лишь отметки в 31 fps), наблюдается победа карт NVIDIA во всех режимах.

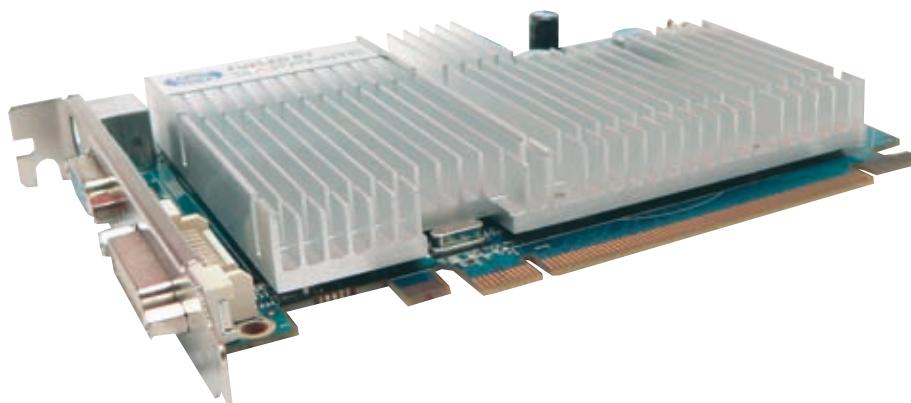
Выводы

Общий итог очевиден: карты NVIDIA среднего уровня в целом превосходят в производительности своих конкурентов из стана ATI. По позиционированию в рамках линейки примерно можно уровнять отсутствующий в тесте HD2600 XT GDDR4 с GeForce 8600 GTS, HD2600 XT GDDR3 - с GeForce 8600 GT. "Обрезанная" по чипу и скорости памяти GeForce 8500 GT прямого аналога в линейке ATI не имеет и занимает промежуточное положение между HD2600 Pro с "полноценным" чипом и "приторможенной" памятью и "обрезанной" по чипу и шине памяти HD2400 XT, второй недостаток которого отчасти компенсируется высокой скоростью памяти.

Впрочем, хоронить линейку карт

среднего уровня от ATI не стоит: пусть карты уступают в производительности своим аналогам из стана NVIDIA, но ведь и стоят они при этом дешевле! К тому же для карт такого уровня применимы как нагруженные режимы со слаживанием и анизотропной фильтрацией, так и неактивный для старших моделей режим "чистой скорости" - кто-то предпочитет качество картинки (тогда его выбор - NVIDIA), а кто-то - высокую производительность в ущерб "eye-candy" (а тут уже ATI будет вполне разумным выбором).

Объяснение отставания карт ATI в большинстве тестов простое: уже отмеченная у флагмана семейства нехватка текстурных блоков и блоков растеризации (их число вдвое меньше, чем у карт NVIDIA соответству-



щего уровня), что негативно сказывается на производительности, особенно в нагруженных режимах. Общим же узким местом является ширина памяти 128 бит, доставшаяся "середнячкам" в наследство от прошлых поколений (падение быстродействия карт NVIDIA невелико лишь на фоне "одноклассников" от ATI).

Хочется надеяться, что второе поколение карт среднего уровня под DX10 (или уже 10.1), получат достойную их чипов ширину шины памяти, как в нынешнем поколении это произошло с флагманскими линейками обеих компаний. Также хочется увидеть и исправления известных недочетов чипов ATI, которые не позволяют им раскрыть полностью свои возможности.

Но поскольку пока компании-разработчики еще не выложили на прилавки результаты своих "работ над ошибками", составим краткое резюме по каждой из протестированных карт, которые доступны в продаже уже сейчас:

Sapphire Radeon HD2400 XT

Достоинства:

- ✓ бесшумность в работе
- ✓ невысокая цена
- ✓ поддержка HDMI с цифровым звуком и наличие UVD (аппаратное декодирование видео высокой четкости).

Недостатки:

- ✗ недостаточная для современных игр производительность
- ✗ не слишком высокий разгонный потенциал, не позволяющий в заметной мере исправить первый недостаток

Рекомендации: только в качестве альтернативы интегрированным картам в случае эпизодической игры в не слишком новые игры и/или при необходимости наличия HDMI и/или UVD.

Sapphire Radeon HD2600 Pro GDDR2

Достоинства:

- ✓ невысокий шум;
- ✓ достаточно гуманная цена;
- ✓ поддержка HDMI с цифровым звуком и наличие UVD.

- ✗ завышенная относительно большинства аналогов цена.

Рекомендации: только в качестве альтернативы интегрированным картам в случае эпизодической игры в не слишком новые игры. Любители разгона смогут выжать уровень Radeon HD2600 Pro GDDR2 при сохранении полной тишины – однако эти карты изначально стоят практически одинаково.

BFG GeForce 8600 GT OC

Достоинства:

- ✓ низкий уровень шума;
- ✓ хорошая производительность;
- ✓ отличный разгонный потенциал.

Недостатки:

- ✗ бедная комплектация;
- ✗ несусветно завышенная в отечественной рознице цена (аналоги от недорогих брендов вроде Palit или Sparkle стоят почти в полтора раза меньше).

Рекомендации: серьезная альтернатива Radeon HD2600 Pro с лучшей производительностью в номинале и лучшим разгонным потенциалом. Однако при выборе GeForce 8600 GT мы бы предпочли продукт более доступного по цене производителя – пусть даже ее разгон будет не столь впечатляющим.

Впрочем, представители BFG считают, что вскоре можно ожидать снижения розничных цен на их продукцию в России. Если это произойдет – BFG GeForce 8600 GT OC станет опправданной покупкой.

BFG GeForce 8600 GTS OC2

Достоинства и недостатки:

см. BFG GeForce 8600 GT OC.

Рекомендации: При нынешнем уровне цен на эту карту – стоит либо докинуть \$50-70 и купить гораздо более мощную GeForce 8800 GTS 320 Мб, либо сэкономить \$50-70 и купить близкую по характеристикам GeForce 8600 GTS от другого производителя. Разумной причины для покупки именно этой карты при ее нынешней цене не существует. Впрочем, как уже упоминалось, есть надежда на снижение цены в обозримом будущем.

Leadtek WinFast PX8500GT TDH

Достоинства:

- ✓ бесшумность в работе;
- ✓ отличный разгонный потенциал;
- ✓ хорошая для бюджетной карты комплектация.

Недостатки:

- ✗ недостаточная для современных игр производительность;



НОВОСТИ КИБЕРСПОРТА

nefanda
Miker
Lonely



► Несмотря на вторую половину названия турнира InCup, никаких кубков победителям здесь не вручают

Корейская группа захвата WCG готова

Корейские отборочные на WCG по стратегиям всегда состоят из множества этапов, наполненных нешуточной борьбой, - уж где-где, а тут квоты получают действительно только достойнейшие. Сначала были проведены матчи по Warcraft (ибо данному "тренажеру" корейцы уделяют чуть меньше внимания), а затем на целую неделю растянулась национальная квалификация по StarCraft.

Из героев, привезших награды домой в прошлом году, до квоты смог дотянуться лишь зерг sAviOr[gm], занявший третье место. В финале отборочных встретились терран Hwasin и протосс Stork[gm]. Равные по силам мастера StarCraft'a, даже зная о том,

что квоты уже у них в карманах, все равно сражались до последнего. В итоге со счетом 2-1 верх взял Hwasin. Таким образом, на финале WCG 2007 в Сиэтле под корейским флагом будут сражаться представители всех трех рас.

Главное, что интересовало мировое сообщество варкраfterов перед этим турниром: пройдет ли на этот раз квалификации Moon. Все прекрасно помнили о патологической незвучности легендарного эльфа на WCG, и, затаив дыхание, ждали последних результатов. Мун же, заставив вначале фанатов поволноваться, выиграл заветную квоту и занял первое место, сперва победив Who, а затем Lyn'a. Третью квоту получил чем-

пион ESWC 2007 Soju. Все три корейца сейчас находятся в настолько прекрасной форме, что тех, кто сможет составить им конкуренцию на Гранд Финале, можно пересчитать по пальцам: китайцы Sky и Fly, наш соотечественник Xyligan, норвежец Creolophus и француз ToD.

Законодатели моды на Инкапах

Самый преданный участник регулярного онлайнового турнира InCup финн Satiini, который чаще всех выигрывал этот турнир, постепенно начал сдавать позиции. На третьем Инкапе в финале ему преградил дорогу наш соотечественник Neutron, который не так давно вернулся из Китая в прекрасной форме. Выиграв этот турнир, Юра попытался повторить свой успех в четвертом InCup'e, но, дойдя до финала, столкнулся там с корейским эльфом WinNers'ом и проиграл. Корейским же получился и пятый Инкап - до полуфинала там дошли три корейца и болгарский орк Bro. Встретившись в финале с легендарным андедом Lucifer'ом, болгарин проиграл, а Люци стал богаче на €200. Еще один кореец - орк Who - выиграл шестой по счету турнир, победив в финале датчанина Ciara.

Самые интересные игры с последних четырех Инкапов вы найдете на диске.

Сеульская подготовка к WCG

Незадолго до корейских квалификаций на чемпионат мира в Сеуле прошло два крупномасштабных тур-



► Вот уже много лет весь мир сражается с корейцами за первенство в киберспорте. Победить удалось единицам



► Европа предпочитает совмещать турниры с выставками, Азия склонна к турнирам в формате фестивалей

нира с большими призовыми фондами. Первый, под названием e-Stars Seoul 2007, включил в себя дисциплины Counter-Strike и Warcraft и собрал в столице геймерского рая сильнейших игроков.

Бои в Counter-Strike в очередной раз показали, что корейским командам пока сложно конкурировать с мировыми фаворитами, а вот китайцы в этом уже заметно преуспели, заняв второе место и уступив лишь шведам из fnatic.

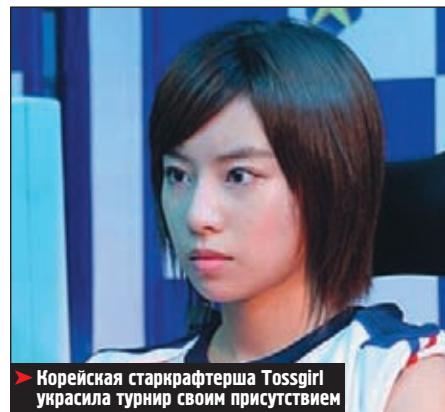
Результаты:

- 1 место** - fnatic - \$25 тыс.
- 2 место** - X7-Hacker - \$10 тыс.
- 3 место** - Made in Brazil - \$2.5 тыс.
- 4 место** - eSTRO - \$2.5 тыс.

В дисциплине Warcraft с внушительным призом за первое место в размере \$20 тыс. победителем стал кореец ReMinD, переигравший в финале своего соотечественника Moon'a. В матче за третье место должны были играть Grubby и Lucifer, но организаторы решили не испытывать судьбу и выдали каждому геймеру по \$2.5 тыс. Среди участников также был француз ToD, но он, не сойдясь с устроителями состязаний во мнениях насчет порядка выбора карт, покинул турнир, так и не сыграв ни одного матча.

Результаты:

- 1 место** - SK.ReMinD - \$20 тыс.
- 2 место** - MYM]Moon - \$10 тыс.
- 3-4 места** - 4K'Grubby, MYM]Lucifer - по \$2.5 тыс.



► Корейская старикрафтерша Tossgirl украсила турнир своим присутствием

В то же время в Сеуле проходил другой турнир по StarCraft и Warcraft - IEF 2007, также снабженный неплохим призовым фондом. Только принимать участие в нем могли лишь азиатские игроки. В финале соревнований варкрафтеры поболели за Infi и Lyn'a, а те, кто предпочитает Starcraft, наблюдали за матчем Bisu и Savior'a.

Warcraft III: TFT

- 1 место** - Infi - \$10 тыс.
- 2 место** - Lyn - \$5 тыс.
- 3 место** - Xiaot - \$3 тыс.
- 4 место** - GoStop -\$2 тыс.

StarCraft: BW

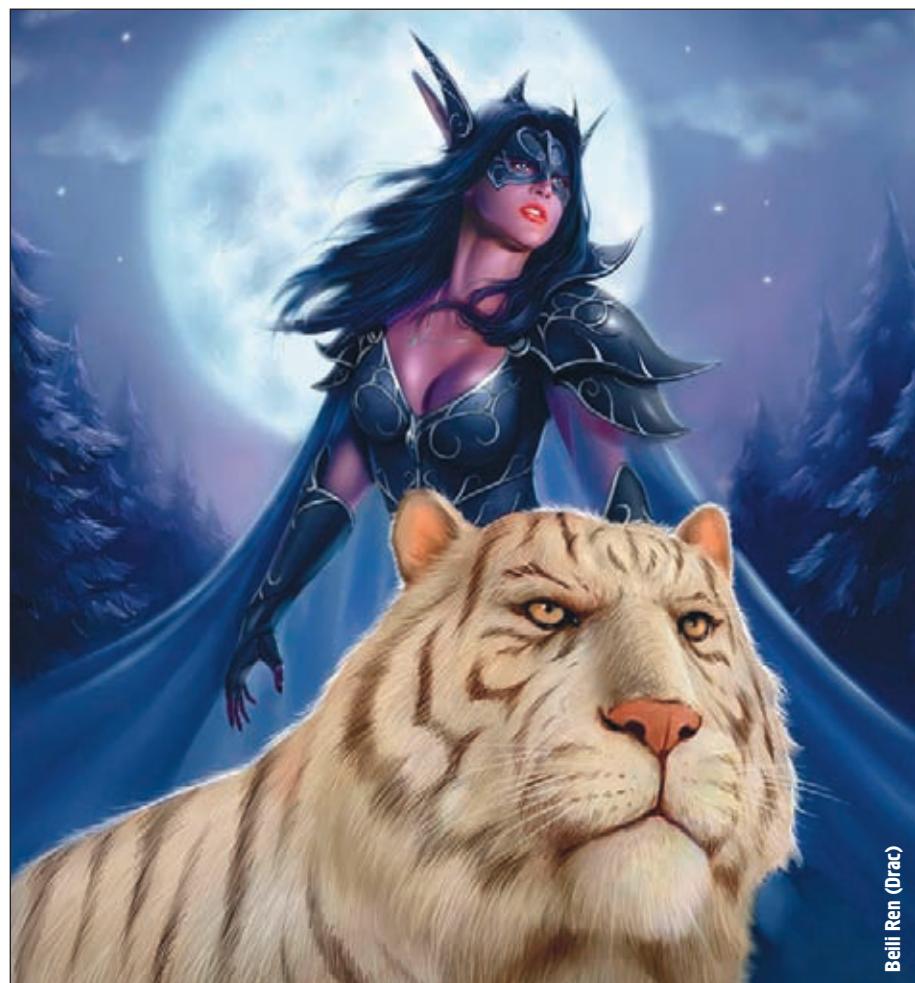
- 1 место** - Bisu - \$10 тыс.
- 2 место** - Savior - \$5 тыс.
- 3 место** - iloveoov - \$3 тыс.
- 4 место** - Legend -\$2 тыс.

Больше Quake'ов, хороших и разных

Бессменная хранительница FPS-традиций, компания, подарившая миру слово "дефматч" и настоящий мясной геймплей, вновь выходит на тропу войны. На этот раз id Software намерена совместить динамику Quake 3 с передовыми технологиями от самого Джона Кармака. На прошедшем QuakeCon'e разработчики анонсировали сразу два проекта, использующих вселенную Quake, и один из них будет прямым наследником серии Quake Arena.

В интервью сайту Gameriot исполнительный продюсер проекта Марти Страто наобещал много всего интересного. Суть обещаний сводится к следующему: геймплей нового, пятого Quake'a изначально затачивается под мультиплеерные нужды. В частности, забота о зрителях уже предусмотрена: помимо просмотра матчей посредством интернета, планируется ввести чуть ли не встроенную поддержку TV-трансляций.

На данный момент игра находится в младенческом состоянии: обсуждается дизайн-документ, оговаривается график работ, в общем, закладывается основа. И основа эта выглядит очень привлекательно: девелоперы не собираются бросать силы на одиночную кампанию, как это было в Doom 3



Bell Ren (Drac)

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Из воспоминаний о BlizzCon'e администратора зарубежного портала GosuGamers.net Jonathan'a "Mazor" Littke'a:

"Мы пришли, когда BlizzCon только открылся, но компьютеры со StarCraft 2 уже работали. Все представители сайтов (примерно около 14ти) сыграли, и вместе с Karune и Stephanie (сотрудники Blizzard) мы начали 2x2 турнир... Сразу обнаружилось несколько новых интересных вещей - к примеру, функция продажи терранских зданий, названная "утиль" (т.е. "salvage"). Выбранное здание начинает постепенно исчезать, возвращая при этом 100% денег, потраченных на постройку. Это открывает много возможностей и тактических приемов. Например, бункер раш/пуш, когда вы продаете построенный бункер и тут же строите его чуть ближе к врачу. Но пока неизвестно, доживет ли эта фишка до релиза."

Другие отличия касались новых юнитов и зданий. Появился новый танк (очень красив); Космопорт после апгрейда превращается в летающую воздушную базу и производит юниты, оставаясь в "воздушном" положении. Что касается протоссов, у них появился новый юнит - Статис Орб, кажется, он замедляет вражеские юниты. Карриер тоже остался вместе с Интерсепторами, а вот Tempest убрали.

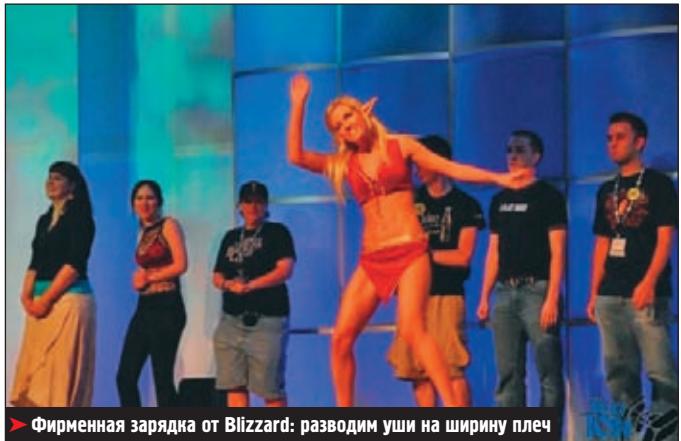
В игре много усовершенствований, часть из них, такие как pinging с помощью "ALT + G" (иконка свободных рабочих в левом нижнем углу), взяты из Warcraft. Еще есть таймер, показывающий время строительства юнита. Например, скорость строительства MotherShip составляет 140 секунд. Максимум производимых юнитов в строении остался тем же. Кстати, Supply Depots теперь обладают отличной способностью опускаться в землю, чтобы не мешать движению войск.



► Победители первого турнира по StarCraft II работают в компании Blizzard

и Quake 4, а изначально берут курс на оттачивание баланса мультиплеера и механику дуэльных сражений. К тестированию игры планируется привлечь профессиональных геймеров. Для обычных игроков, не стремящихся стать профессиональными дуэлянтами, будет предусмотрена автоматическая система поиска интернет-сервера, подходящего личному скиллу (что-то похожее имеется в варкрафтском battle.net'e). Отсюда можно сделать вывод, что успехи и неудачи игрока будут тщательно фиксироваться на специальном сервере статистики, и ни один заработанный фраг не останется незамеченным.

Если Quake 5 - это игра будущего, хотя не близкого, то выход QuakeZero - это возвращение к "делам давно минувших дней". Данный



► Фирменная зарядка от Blizzard: разводим уши на ширину плеч

проект представляет собой бесплатно-распространяемый Quake 3, снабженный кучей новых фишек и настроек, среди которых улучшенная графика и оптимизация для самых слабых машин, а также плотное взаимодействие с веб-браузером. Планируется, что игра и Internet Explorer или Опера будут неразлучными друзьями: насладиться Quake'ом можно будет прямо во время серфинга по сайтам. В качестве примера продюсер id Software приводит порталы для игры в покер. Очевидно, что QuakeZero должен будет не только реанимировать Quake 3 хотя бы на некоторое время, но и стать своеобразным тестом смелых идей, которые впоследствии будут использованы в новой Quake Arena.

Играя в StarCraft II

На прошедшем в начале августа BlizzCon'e состоялось сразу три крупных турнира, однако не из-за серьезных призов и сильного списка участников турнира много-миллионная геймерская аудитория так интересовалась этим мероприятием. На ежегодном событии от Blizzard представилась возможность поиграть в StarCraft II. И первыми, кто был допущен к святая святых, оказались участники предстоящих турниров, работники Blizzard и, конечно же, пресса. Именно по впечатлениям последних мир подробнее узнал, что нас ждет в новой игре. Там же состоялся первый турнир по еще невыпущеной игре формата 2x2.

Одним из турниров на BlizzCon'e стал финал пятого сезона Battle.net, в который вышли сильнейшие прогеймеры мира. В итоге, чемпионский титул оспорили победитель прошлого сезона SK.ReMinD и не перестающий удивлять своей прекрасной формой 4K^Creolophus. Норвежец, который не так давно заявил, что скоро оставит Warcraft из-за учебы, победил, став богаче на \$10 тысяч.

Такую же сумму выиграл победитель турнира по StarCraft: BW Savior. Пройдясь по головам лучших прогеймеров мира, кореец победил в финале своего земляка Nal_Ra и завладел заветной суммой.

Записи лучших игр пятого сезона Battle.net вы найдете на диске журнала.

H



► В этом году главное мероприятие от Blizzard прошло в Анахайме, Калифорния

nefanda

WCG Russia 2007

СЕВЕРО-ЗАПАД К ЧЕМПИОНАТУ ГОТОВ!

Последние отборочные, по традиции, прошли в Москве, а предпоследние - также по сложившемуся укладу - в северной столице.

Начало соревнований в Санкт-Петербурге не представляло собой ничего особенного: те же турниры в компьютерных клубах. Вот только квот на этот раз Северо-Западному округу (далее СЗФО) досталось больше, так как организатором соревнований в этом году стал игрок и лучший StarCraft-комментатор России Врусе. Игорь Андреевич прекрасно знал

сильные и слабые киберспортивные стороны региона, поэтому смог обосновать увеличение численности питерской сборной.

Целую неделю прогеймеры сражались в разных дисциплинах за желанные квоты. Конечно, в процессе естественного отбора некоторых фаворитов ждало разочарование. Но в целом от СЗФО подобралась сильная сборная из тридцати четырех человек, готовая до последнего биться за призовые места на финале в Москве.

В дисциплине Counter-Strike обо-

шлось без неожиданностей. До финала добрались фавориты состязания: SPB Islanders во главе с чемпионом мира Антоном "RADO" Капитановым (на WCG 2002 он в составе M-19 завоевал золотую медаль) и не менее сильный коллектив с оригинальным названием 3000\$. На соревнования по Warcraft пришли поучаствовать такие ветераны киберспортивной сцены, как Miker, pipS, RD и Orangeman. Все они, уже давно не играя всерьез, усердно потренировались перед турниром пару недель. Опираясь на опыт,



► В перерывах между играми девушки давали каждому по попугаю



► На самом деле, я ему поддался



▶ Перестанет улыбаться - все призы упадут

многие из старой гвардии дошли до четвертьфиналов и были остановлены молодыми "про", такими как КРЕСТ и Alex. Одному RD, который отказался от Warcraft'a самым последним из "старичков", удалось взять квоту. Сенсацией стал прорыв в число лидеров неизвестного игрока за нежить под ником classik. Он использовал очень дерзкую стратегию, к которой соперники оказались банально не готовы и проиграли. Причем андед использовал свою домашнюю заготовку против всех рас подряд, что тоже оказалось сюрпризом. Конечно, все понимали, что игроку повезло: на финале его быстро раскусят более матерые спортсмены, и classik далеко не уйдет. Однако в Санкт-Петербурге стратегия с некромантами сделала свое дело, и парень получил путевку в Москву.

Единственную квоту по Need for Speed: Carbon выиграл самый молодой участник соревнований Iceman. Наиболее жаркая борьба за места в финал развернулась в StarCraft и FIFA, ведь в СЗФО сильнейшие школы именно по этим двум дисциплинам. На квоты и в той, и в другой номинациях могло рассчитывать не менее де-

▶ Оказывается, старкрафтеры любят не только играть, но и вальсировать



сятка игроков, и это с учетом того, что победители прошлогоднего российского этапа WCG, старкрафтер Ex и футболисты Alex и Master Show, прошли на финал автоматически.

Пять квот по StarCraft'у в итоге получили четыре игрока за protossов и один зерг (Pomi, Izixhidi, Fate, Lockalhost и сам организатор Bruce), а три места по FIFA отвоевали Wer, pika и hackerfifa.

Тем, кто не выиграл квоты в своих родных дисциплинах, было разрешено поучаствовать в битвах на консолях Xbox и все же получить квалификацию на российский финал. Так, например, поступили варкрафтеры из команды fair-gaming. Вчетвером они сразились в командной дисциплине Gears of War и выиграли поездку. Старкрафтер red cardinal занял первое место на турнире по Dead or Alive 4, а затем на финале в Москве получил в этой дисциплине бронзовую медаль.

Шестидневная рабочая неделя для геймеров закончилась. На седьмой день в качестве зрителей они пришли в кинотеатр "Заневский каскад", чтобы полюбоваться, как выглядят их любимые игры на огромном экране кинозала. Зрелище оказалось настолько притягательным, что многие случайные зрители, пришедшие в кинотеатр, заглядывали в первый зал и оставались, чтобы досмотреть все шоу конца.

▶ Москва! Готовься, мы едем!



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Любопытно, что три топовых виртуальных футболиста из Санкт-Петербурга - Alex, Wer и hackerfifa - попали в киберспорт после того, как вынуждены были расстаться с реальным футболом. Спортивные навыки очень пригодились ребятам в спорте виртуальном: они почти сразу добились здесь значительных успехов. И, по словам ребят, дело здесь не в натренированности тела, а в большой самодисциплине, которая в киберспорте нужна не меньше, чем в любом другом виде спорта.

Праздник удался. В общей сложности представление длилось около семи часов, то и дело прерываемое розыгрышем то монитора, то компьютера. И лишь немногие из зрителей, даже несмотря на усталость, покинули кинозал раньше окончания шоу.

Последним матчем, демонстрируемым на экране, был футбол. Финал FIFA по напряженности ничем не уступал лучшим сражениям на чемпионате мира по реальному футболу. Зрители болели, кричали, свистели и взрывались аплодисментами на голевых моментах. Иногда казалось, будто они позабыли, что на экране лишь компьютерная игра, и болели за Манчестер и Ювентус так, словно команды играли по-настоящему.

Итогом семичасового марафона стала раздача словес в виде шикарных кубков и такого количества призов, что выдаваемые мышки, клавиатуры, флэшки и коврики едва умещались в руках победителей. Зрителей также не оставили без подарков - каждый унес с собой на память небольшой сувенир: от банальных шариковых ручек до ковриков или мышек, сделанных специально для профессионального гейминга.

На диске вы найдете отчетный фильм с финала отборочных и подборку лучших игр по Warcraft'у и StarCraft'у.

H



You are Empty

Во время игры вызываем нашу незаменимую консоль [~] и печатаем give x, где x:

weapon_mauzer - пистолет
ammo_mauzer - патроны для пистолета
weapon_maxim - пулемет
ammo_maxim - патроны для пулемета
weapon_grenade - граната
weapon_thunder - плазмометатель
ammo_thunder - плазмометатель и оружие для огнемета
weapon_thunder_fire - огнемет
weapon_bottle - коктейль Молотова
weapon_nailgun - гвоздемет
ammo_nailgun - патроны для гвоздемета
weapon_rifle - ружье
ammo_rifle - патроны для ружья
weapon_obrez - дробовик
ammo_obrez - патроны для дробовика
weapon_rifle_sniper - снайперское ружье
weapon_machinegun - автомат
ammo_ppsh - патроны для автомата
item_medikit_large - большая аптечка
item_medikit_small - маленькая аптечка



Pro Cycling Manager 2007: Le Tour de France

Когда вы начинаете новую карьеру, напечатайте в строке имени слово "freire" (без кавычек и строчными буквами). После этого все ваши менеджерские скиллы вырастут на 10 очков.

Shrek the Third

Костюмы для персонажей приобретаются в Gift Shop:

Для Осла - костюм Dragon Disguise за 3650
 Для Фиона - Funeral Dress за 2150
 Для Кота в сапогах - Evil Knight Disguise за 2850
 Для Спящей красавицы - Gown за 2500

Для самого Шрека разработчики подготовили аж четыре костюма:

Knight Armor за 3500
 Pirate Outfit за 4250
 Regal за 3200
 Swim Trunks за 3350

Мультиплерные "плюшки" также приобретаются в Gift Shop:

Персонаж Cyclops - за 1500





Персонаж Dwarves - за 2400
Замок Dragon Keep - за 1600
Карта Dragon Keep - за 1350

Желающие попробовать свои силы на более высоких уровнях сложности могут сделать полезные приобретения в том же Gift Shop:

Сложность Charming - за 15500
Сложность Grimm - за 1500

Цыпленок Цыпа: Герой галактики (Disney's Chicken Little: Ace in Action)

Находясь в экране брифинга, нажмите [Tab] и в появившемся читерском меню введите один из нижеприведенных читов, пользуясь клавишами-стрелками [Влево], [Вверх] и т.д. После ввода нажмите [Esc].

Влево, вверх, влево, вправо, вниз - открыть все ролики
Вправо, вниз, вправо, влево - получить все оружие
Вправо, влево, влево, вниз, вверх - получить \$50 тыс.
Вправо, вверх, влево, вправо, вверх - открыть все уровни
Вправо, вниз, вправо, вниз, вправо - бесконечные щиты
Вверх, вниз, вниз, вправо, вниз, вверх - бесконечное вспомогательное оружие

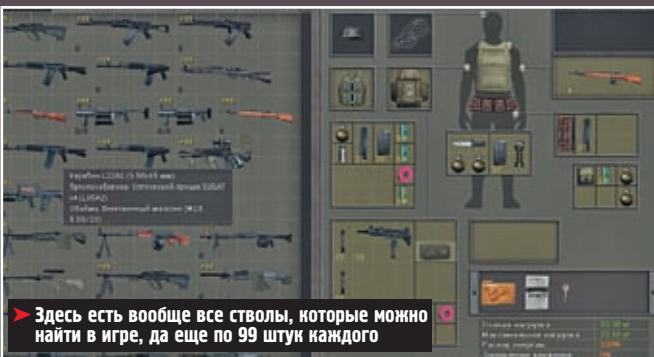


7.62

Если вам доведется бывать в Олвидаде (город на севере Альгейры, контролируется "борцами с диктатурой"), то не советуем заглядывать в "туалет типа сортир", расположенный за баром. Не знаем, кого там замочили и за что, но оставшимся от убиенного арсеналом можно запросто вооружить стрелковую дивизию. А то и две.

P.S.: Поскольку игровой баланс очень неодобрительно относится к таким шуткам, очень может быть, что мародеры растасывают халевый арсенал после первого же патча.

P.P.S.: Еще один такой же арсенал находится в ящике в верхнем левом углу Кали-Кантиноса. Кроме того, кто-то находил склад в ящике в центре Артиго, но мы там ничего не нашли - наверное, уже все растаскали...



Бесконечный конкурс

В этом месяце у нас прямо-таки целая корзинка пасхальных яиц. Видимо, сказалась летняя жара, и многим было просто лень отрываться от компьютеров, чтобы заняться нормальными летними делами, вроде загорания на пляже, купания в реках/морях и созерцания самых прекрасных черт прекрасной половины человечества. Как результат - куча easter egg'ов и сразу три победителя "Бесконечного конкурса". Пунктуация и орфография авторов, как повелось в разделе Cheats, не сохранены.

Первый победитель - Осипов Макс aka avo_master. Он порадовал нас Easter Egg'ами из Splinter Cell и GTA: San Andreas.

Секретка в Splinter Cell. Специально для "Навигатора".

В первом Splinter Cell на тренировочном уровне есть секрет - "спрятанная" в комнате для брифингов Анна Гримсдоттир. Для того чтобы ее найти необходимо:

1. В самом начале тренировочного уровня бежим вправо и с помощью фирменного фишерского прыжка забираемся на уступ, где обнаруживаем дверь - нам туда, ведь там лежат отмычки, которые еще пригодятся...

2. Пробегаем локацию до конца - видим стену с решеткой, перелазим через нее и видим справа запертую дверь. Но ведь теперь у нас есть отмычки! Вскрываем дверь и используем ноутбук - получаем код доступа.

3. Возвращаемся в начало локации и забираемся на уступ, расположенный слева. Вводим полученный код. Вуаля, дверь открыта, а за дверью... Анна Гrimsdotter! Можете с ней поболтать.



От редакции: если вы запамятали, кто такая Анна Гrimsdotter, то напомним вам, что это глава группы программистов, занимающаяся обеспечением необходимой информацией оперативников "Третьего эшелона".

Чувства юмора сотрудникам Rockstar не занимать. Что наглядно доказывает присланный Максом скриншот.

На севере Сан Фьерро расположен красный мост, ведущий из Сан Фьерро в Лас Вентурас. На самом верху (на верхней балке) расположен плакат с надписью: "Здесь нет Пасхальных Яиц. Проваливай". Легче всего туда добраться на джетпаке.



Тему "пасхалок" в GTA: San Andreas продолжает еще один победитель "Бесконечного конкурса" Дмитрий Прvalинский. Ему удалось найти карту особняка из "милой" игрушки Manhunt.

В третьем городе перед ограблением казино нужно раздобыть планы его помещений.

Возле комнаты, где вы будете их фотографировать, на стенах висят и другие чертежи.

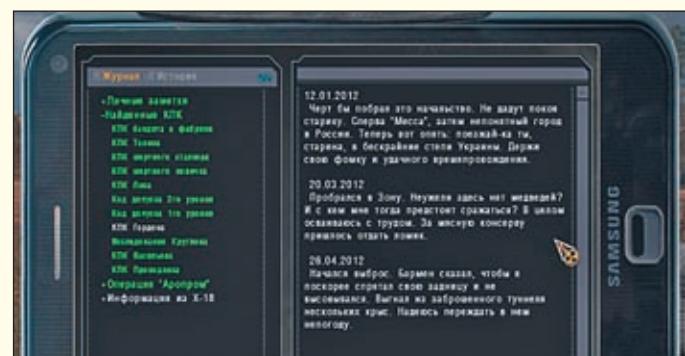
Обратите внимание, что среди них есть план особняка Starkweathers Estate - последнего уровня Manhunt, еще одной игры от Rockstar Games.



От редакции: в Manhunt в этом особняке обитал сумасшедший режиссер-неудачник, решивший поснимать на видео все жестокие экзекуции, чинимые игроком, чтобы потом "толкать" кассеты маньякам-любителям и латентным садистам. За что режиссирашка в итоге и удостоился чести близко познакомиться с бензопилой.

На радость всему сталкерам, ненадолго вернувшимся из Зоны (в смысле, чернобыльской), "наш давний читатель Blak-Dgek" прислал кучу пасхалок из STALKER'a.

Если вы уже успели упорно потоптать Зону пару часов, то наверняка у вас там должен появиться дневник одного интересного сталкера, попавшего к вам, как и все сведения, через сотые руки.



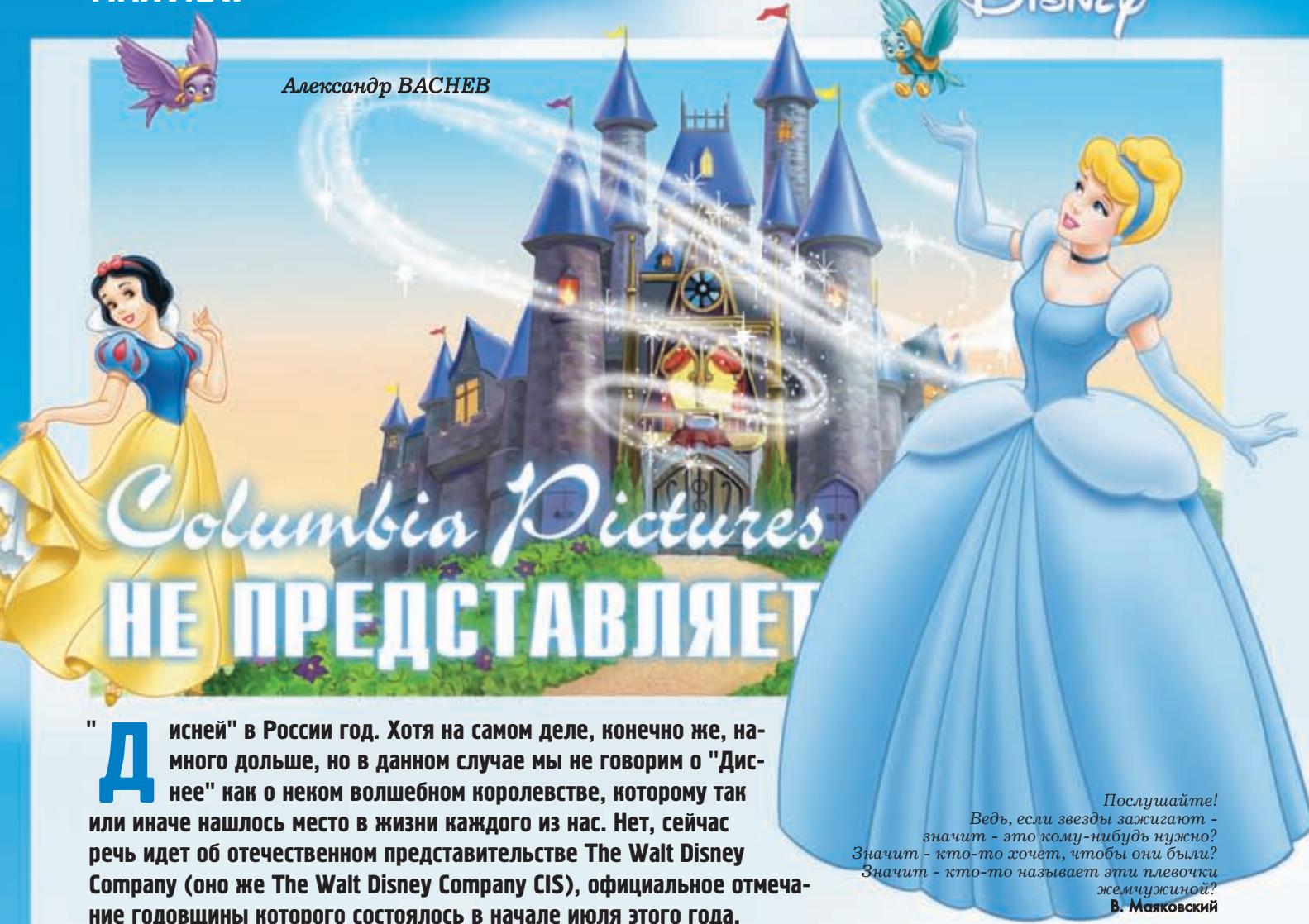
Привет, Гордон! Бегал бы ты лучше и дальше с Алекс по очередному Episode, а Зону оставил настоящим богатырям, таким как Хемуль, Гоблин, Дезертир, Клык, Призрак и прочие, и прочие, включая Стрелку.

Говорите, этот дневник вы уже читали сто раз? Ну, и я так думал, а вот Темную долину вы исходили вдоль и поперек, или как некоторые, мельком и урывками? Может, вы не видели Болотную плоть, не пасхалка вроде, но тоже приятно, обитает рядом с первым пунктом нашей экскурсии, но в противоположенную сторону от третьего, да вы и сами найдёте.

Ну, раз вы сто раз перечитывали свой ПДА и уже знаете каждый камушек в Темной долине по имени-отчеству, то, может, вы не были так внимательны на улицах города Припять? Тут вообще стоит побродить побольше, только не забудьте запастись парой тысяч коробок с патронами и хорошей защитой, особенно если у вас все еще стоят всякого рода дополнения (в частности, такие как ABC из 122 номера). На Припяти вы отыщите много интересных и стоящих изучения строений, а в одном из них еще и зомбиированных культистов из Монолита. На самих монолитовцев особого интереса смотреть нет, зато интересно будет взглянуть на алтарь, который они сколотили из всякой дряни, что была разбросана по окрестам.



Александр ВАСНЕВ



Дисней" в России год. Хотя на самом деле, конечно же, намного дольше, но в данном случае мы не говорим о "Дисней" как о неком волшебном королевстве, которому так или иначе нашлось место в жизни каждого из нас. Нет, сейчас речь идет об отечественном представительстве The Walt Disney Company (оно же The Walt Disney Company CIS), официальное отмечание годовщины которого состоялось в начале июля этого года.

Не особо ошибусь, если предположу, что Disney для нас - это, прежде всего, герои любимых мультфильмов, те самые бурундуки, утятя и мишкы Гамми, классические Бэмби и Белоснежка. Да, сейчас мы можем столкнуться с логотипом Disney и в отделе детского питания какого-нибудь супермаркета, и в газетном киоске (если, например, на глаза попадется журнал "Феи" для девочек 7-10 лет с тиражом 60 тыс. экземпляров), и даже в каталоге агентства, предлагающего тур с посещением

европейского, американского или, чем Черный Плащ не шутит, корейского "Диснейленда", но именно мультфильмы были и остаются главным носителем диснеевского духа. И, несмотря на все страшения героев "Пиратов Карибского моря" или сериала "Остаться в живых", Disney по-прежнему является синонимом детства. Что в ми-

ровом масштабе, кстати, не совсем и верно.

"Во всем мире Disney уже давно воспринимается как бренд для всей семьи, - рассказывает директор The Walt Disney Company CIS Марина Жигалова-Озкан. - В России пока еще мы ассоциируемся в первую очередь с товарами для детской аудитории. Наша компания намерена уже в ближайшие годы сильно изменить это представление и сместить акцент в сторону семейных развлечений".

Тройник

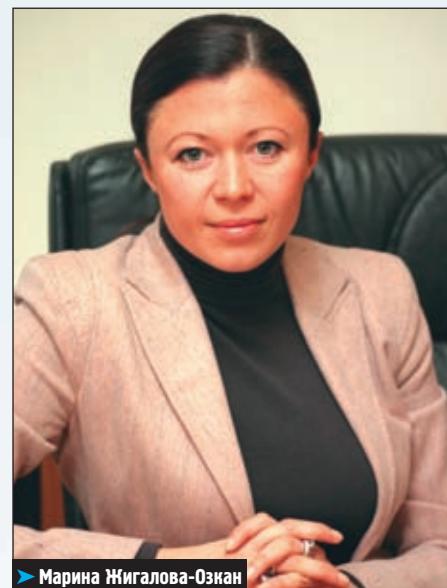
Что из этого следует? Что изменится возраст аудитории и у диснеевских игр по лицензиям. В принципе, это уже произошло, о чем можно судить по тем же "Пиратам", которых никак не назовешь исключительно детской аркадой. Классическая игра по блокбастеру, нешибко хорошая по нашей с вами мерке, но вполне заслуживающая того, чтобы, находясь под впечатлением от фильма, убить на нее вечерок-другой.

Странное дело вообще-то получается. Почему по мотивам ярких, зрелицких, а порой и просто отличных фильмов и анимаций редко кому удается создать игру, которая получила бы высокий рейтинг в профильном

Послушайте!
Ведь, если звезды зажигают -
значит - это кому-нибудь нужно?
Значит - кто-то хочет, чтобы они были?
Значит - кто-то называет эти плевочки
жемчужиной?

В. Маяковский

издании? И ведь не спишишь все на сжатые сроки разработки, поскольку "Пираты Карибского моря: На краю света", например, создавала крупная студия в течение трех лет. За это время можно было бы сделать половину S.T.A.L.K.E.R.'а - одного из главных долгостроев нашего времени. И почему, наконец, игры по лицензиям, несмотря на наши презрительные "фи", оккупируют топы продаж?



► Марина Жигалова-Озкан

Прежде чем пытаться найти ответы на эти вопросы, надо понять, что судьба этих самых "помотивных" проектов бывает ой как различна. Вот почему, например, разработку "Пиратов Карибского моря: На краю света" держит в ежовых рукавицах Disney Interactive Studios (игровое подразделение The Walt Disney Company), а право сделать игру по мотивам диснеевского сериала "Остаться в живых" отдают компании Ubisoft? Компании, несомненно, достойной, но все-таки сторонней.

"Вообще у "Диснея", как у собственника IP (интеллектуальная собственность - прим. авт.) есть три пути для развития лицензии: сделать игру самому, нанять кого-то или отдать лицензию, - рассказывает Сергей Климов, генеральный продюсер студии Snowball, партнер The Walt Disney Company в России. - В случае с "Остаться в живых" они отдали лицензию, в случае с последними "Пиратами Карибского моря" - наняли внешнюю студию, в случае с еще не вышедшим шутером Turok - делают проект сами. Самый лучший вариант - последний, поскольку, когда ты отдаешь проект по лицензии на сторону, то никогда не удается построить нормальную координацию между киношниками и разработчиками. В случае же с "Остаться в живых" лицензия была отдана Ubisoft, поскольку права на сериал при надлежат телеканалу, и когда тот начал искать компанию для разработки игры, то, наверное, Disney Interactive Studios оказался не готов потянуть такой проект. Не стоит забывать, что Disney сам игры делает лишь три последних года".



Приговор или судьба?

Убедиться в том, что игры по мотивам лучше всего разрабатывать самим (или хотя бы нанимать для такого дела студию-разработчика), а не отдавать лицензию другой компании, можно и на наглядном примере, если сравнить двух "пиратов": Legend of Jack Sparrow, выпущенных Bethesda, и At World's End. При всех проблемах PC-версии последней ее превосходство над "Легендами Джека Воробья" не смог бы разглядеть разве что слепой Пью. Правда, несмотря ни на что, уход лицензии на сторону все же нельзя считать окончательным приговором. На ум сразу же приходит подготовленный THQ релиз по мотивам пиксаровской анимации "В поисках Немо", который опустошительным цунами прошелся по кошелькам родителей всего мира.

Но коммерческий успех не есть мерилом качества для нас с вами. Вот, например, бестселлер "В поисках Немо", разве он попал в наш хит-парад при подведении итогов года, пусть даже не в роли лауреата, а хотя бы в качестве номинанта? Не было такого, зато в 2005 году звания лучшей игры по мотивам фильма (недиснеевского, оговоримся сразу) удостоился Peter Jackson's King Kong. Помните, наверное, те волнующие встречи с тираннозаврами, которых нельзя было убить? Вот уж, казалось бы, успешный должен был быть проект... Ах нет, на самом деле Ubisoft была недовольна продажами этой, в общем-то, незаурядной игры почти во всех регионах мира. Как же так получается, что неординарный проект Мишеля Анселя проваливается в прокате, а банк срывают простенькие аркады?

"Возьмем, к примеру "Тачки", - вспоминает Сергей Климов. - К ним были претензии по технологии и движку. Но вот геймплей... С этой точки зрения там все было хорошо. Нельзя забывать, что оценка хардкорщиком и тем, кто пришел купить игру, потому что это "Тачки" - она разная. Вот что было бы, если бы разработчики сделали отличные гонки, но убрали из игры всех персонажей, исследование, диалоги, а оставили бы только кубок Поршня. Да, клевая физика, модель повреждений, но не факт, что такие "Тачки" понравились

бы массовому покупателю. Люди бы пришли и сказали: "Я вот хочу с этим персонажем пообщаться и вот с этим, а мне тут гонки предлагают. Первый круг, второй, скорость не так переключил и - фигак в стенку. Если мне будут нужны хардкорные гонки, я куплю гонки". Те, кто критикуют игры по мотивам фильмов или мультфильмов не всегда четко представляют, для кого делается та или иная игра".

Шаг вправо, шаг влево?

Ну, допустим. Даже более того, скорее всего именно так оно и есть на самом деле. Но все же, почему большинство игр по мотивам анимаций и фильмов похожи друг на друга, как два гамбургера, и построены по принципу "пробеги из точки А в точку Б, собери все бонусы и открои новых персонажей"? Неужели массовый покупатель не заслуживает чего-то большего?

"Эксперимент требует времени и свободы творчества, - поясняет Сергей Климов. - Времени, потому что ты не знаешь, сработают ли новые фишки или нет. Никто ведь не хочет рисковать. Ты выпускаешь новый фильм и хочешь параллельно запустить игру. Вряд ли ты будешь говорить: "Я хочу, чтобы моя игра была экспериментальной, чтобы мы там сделали то-то и то-то". Ты хочешь, чтобы игра вышла в срок и была доступна целевой аудитории. Надо помнить, что эта аудитория в массе своей - это не игроки, может быть, ты их испугаешь своими экспериментами".





Получается, что Мишель Ансель с King Kong'ом эту самую аудиторию испугали, а разработчики "Пиратов Карибского моря", построившие свой проект в стиле классического beat'em up, - нет? То есть, создавая игру по мотивам, разработчик, по сути, вынужден придерживаться простых жанров и делать упор даже не на геймплей, а на передачу той атмосферы, которую ощущал зритель во время просмотра фильма. В случае с теми же "Пиратами" можно предположить - важно не столько то, что персонаж делает на экране, кого он там убивает, сколько, как он это делает, сохранина ли неповторимая пластика движений Джека Воробья.

Заметьте, кстати, еще одну важную вещь. Игра по фильму должна появиться на полках в день премьеры. Это одиннадцатая заповедь, и чуть ли не первый закон в деле создания игр по лицензиям.

"Это так, но не все это могут потянуть, - говорит Сергей. - Вот снимает студия фильм. И тут продюсерам приходит мысль, что надо бы выпустить игру, и они начинают искать того, кто это сделает. При этом если времени осталось мало, то результат уже никого не волнует. Люди, которые делают кино, они ведь часто ничего не понимают в играх. Что такое хорошая игра, что такое - плохая. Часто, когда ты приходишь и говоришь, что сделаешь игру по фильму, тебе задают всего один вопрос: "Игра будет в срок?" И больше никого ничто не волнует. Более того, люди вообще понятия не имеют, какие бывают игры. А что произойдет, если ты решишь сделать, например, мультфильм по игре? Тебе говорят: "Что вы хотите: трехсерийкой выстрелить или может, на двенадцать эпизодов разобъем?" И тут же вываливают целый ворох подробностей, можно, мол, так-то и так-то, а можно вот этак. Ты отвечаешь: "Ну, не знаю, я хочу, чтобы хорошо

было". "Ну ладно, сделаем хорошо, но за три года". А у тебя шесть месяцев до релиза осталось. Разумеется, все студии будут отказываться, а потом какая-то согласится, ее представитель слетает в Болгарию, наймет там местную сельскую артель, и сделает тебе эта артель за шесть месяцев... Нечто. Мы же, разработчики игр, ничего про фильмы не знаем, как и многие киношники про игры. У "Диснея" же игровой и киношный отделы рядом сидят, они в этом плане - идеальная команда".

Хорошо. А что если на нас не дадут необходимость отреализовать проект в определенный день и ни часом поз-

же? Представим, что есть команда из гениев-энтузиастов (пускай это будет российская команда), выпустившая одну игру "Астрономия с Незнайкой на Луне", которая в душе уверена, что их следующей игрой должен стать квест по мотивам классического диснеевского мультфильма "Робин Гуд". У нее есть гениальная концепция, но она не знает, что ей делать дальше, и решится ли "Дисней" на эксперименты по уже старому IP.

"Первое, что такая команда должна сделать, - приходит на помощь Марина Жигалова-Озкан, - это попытаться изложить свою гениальную концепцию на бумаге. Если и после прочтения она будет казаться вам не менее гениальной, то следует представить ее на рассмотрение сотрудникам подразделения "Игровых проектов" компании The Walt Disney Company CIS. Не забудьте приложить копию игры "Астрономия с Незнайкой на Луне", поскольку именно этот ваш проект станет ключевым для принятия положительного решения. Отчасти эта тема была затронута на последней КРИ, и предложений



к нам поступило ровно столько, сколько мы и ожидали. Сейчас мы уже можем сказать, что несколько ведущих российских студий выразили свою готовность работать с "Диснеем", и все они по оценке наших европейских экспертов оказались перспективными для совместной работы".

Получается, что в случае с игрой по уже старому, проверенному временем IP свободы для экспериментов определенно больше? Что ж, если найдется российская студия, которая сможет предложить концепцию интересного проекта по лицензии, то мы это очень скоро узнаем. И вполне вероятно, что если таковой и появится, то он будет ориентирован на наш рынок, а стало быть, не на приставки, как большинство массовых игр сегодня, а на РС.

Кстати, известно, что The Walt Disney Company CIS планирует снимать в России и кинофильмы, предназначенные для отечественного рынка, и где-то раз в год радовать нас премьерами. Стало быть, и по ним тоже можно делать игры? Но ведь сделать хорошую игру за год практически невозможно, если, конечно, релиз будет совпадать с премьерой фильма...

"Планы по разработке игр охватывают как существующие франшизы компании Disney, так и новые IP, которые будут созданы в России, - отве-

тает на наш вопрос Марина. - Многие наши будущие фильмы могут обзавестись собственными игровыми воплощениями. Разработка будет вестись параллельно со съемками, при необходимости опережая их, - в этом случае мы ничем и никем не ограничены. А вообще анимационные фильмы создаются в среднем около 3 лет, срок вполне достаточный для разработки игры. Что касается кино, то обычно разработка начинается чуть раньше, еще на этапе pre-production фильма и проходит более интенсивно, чем съемки. Именно это позволяет выпускать игры одновременно с кинопремьерой".

На дне бокала

Что же остается в сухом остат-

ке? Игры

по лицензиям делают в первую очередь не для нас с вами. Ведь целевая аудитория (образно говоря, вышедший из кинотеатра зритель) не ищет в таких проектах вызова, проверки приобретенных во время прохождения предыдущей сотни игр навыков. Потому что не было той сотни игр, нет тех самых навыков, но есть желание помахать шпагой в компании с Джеком Воробьевым. И вряд ли такой покупатель будет сильно разочарован тем, что вот эта конкретная игра по фильму похожа на кучу ей подобных, потому что нет у него того игрового опыта, что вынудил бы плеваться от этого геймплейного однообразия.

Что остается нам? Может быть, научиться четче различать просто халтуру и ту самую "игру не для нас". Может быть, даже немного позавидовать тем, для кого компьютерные

"Тачки" и "Рататуй" стали настоящими праздниками. Мы ведь как люди, в той или иной степени играми пресытившиеся, столь же разборчи-

В ВЕК ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ...



► Сергей Климов

"Пираты Карибского моря: На краю света" разрабатывались в британской студии с продакшн-центром в Лондоне, который координировал свои действия с парижским офисом и двумя офисами в Лос-Анджелесе. Плюс в России тоже есть два офиса: первый занимается фильмами, второй - играми. При этом часть записи озвучки проходила в Москве, часть - в Санкт-Петербурге. И как только тебе нужно что-то записать в Питере, ты летишь в Питер. Как только тебе нужно узнать что-то о новом персонаже, ты летишь в варшавский офис, где тебе дают пояснения и утверждают кастинг. Как только появилась новая версия из Лондона, ты туда отправляешь комментарии. Как только ты хочешь засветить свою версию, ты сдаешь ее в американский офис. И ближе к релизу число этих итераций растет в геометрической прогрессии. И у тебя есть три пути. Первый - плюнуть на многое. Есть компании, которые так и делают. Есть игры по фильмам, где русскую версию озвучивают не те же актеры, что и фильм. Второй вариант - решать проблемы через почту. Но на каждое письмо, как правило, стоит по 20 человек в копии рассылки. И все это начинает туда-сюда летать. И есть самый простой способ. Садишься на самолет и летишь к нужному человеку и говоришь: "У меня такие-то вопросы". Вообще в наш век электронной почты самый простой способ решить проблемы - это сесть в самолет, прилететь и встретиться с нужным тебе специалистом. Когда наши польские коллеги делали версию третьих "героев", и им срочно требовалось что-то отредактировать, они посадили своего сотрудника в самолет и отправили его в Лос-Анджелес в офис 3DO, где тот внес правку, записал версию, потом прилетел обратно и сдал диск на завод. - **Сергей КЛИМОВ**

вы, как и ценители вин, которым для счастья нужен именно "Дом Пери-Нньон" и именно 1978 года. Хотя сами мы на заре игровой жизни получали кучу удовольствия от примитивных аркад и шутеров, играть в которые сейчас - это во многом столь же рискованное занятие, как читать Майн Рида после шестнадцати. Мы выросли из простых игр (простых по сути, что вполне может уживаться с хардкорным содержанием), стали более искушенными, но дает ли это нам право быть снобами?

H



Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

НА РУИНАХ ЗОЛОТОГО ВЕКА



Дорогие американцы!
Рад вам сообщить,
что сегодня я издал закон,
упраздняющий Россию навсегда.
Мы начинаем бомбить
через пять минут.

Рональд Рейган

(фраза, произнесенная в качестве
проверки микрофона в 1984г.)



РОДОСЛОВНАЯ FALLOUT

Основная линия:

Fallout

Начало начал. Игра, совершившая в закосневшем жанре RPG небольшой переворот. Пусть по сравнению с сиквелом первая часть выглядит простовато, это не умаляет заслуг Fallout перед индустрией: именно от него пошло само понятие "фаллаутовской свободы". Плюс к тому, атмосфера постядерного мира здесь была передана лучше, чем во второй части - от песни *Maybe* на заставке, до дизайна силовой брони, все в F1 было пронизано стилистикой пятидесятых...



War never changes...

К середине XXI века цивилизация достигла пика своего развития. Ослепленное сиянием Золотого Века человечество не сразу осознало, что вслед за взлетом его ждет сокрушительное падение. Когда запасы полезных ископаемых, прежде считавшиеся неиссякаемыми, подошли к концу, начался новый передел мира. Вторжение войск Европейского Содружества на Ближний Восток в 2052 году стало первым звеном в цепочке войн, которой суждено было закончиться Судным Днем...

Через восемь лет после начала конфликта последнее нефтяное месторождение в Евразии иссякает. Истощенная войной и нехваткой ресурсов Европа погружается в пучину анархии. Китай в это время планирует захват Аляски и в 2066 году вступает в войну с США. Хотя силы сверхдержав примерно равны, впоследствии чаши весов склоняются в пользу американцев: на вооружение звездно-полосатой армии поступают первые образцы силовой брони. Конфликт приобретает затяжной характер, США оккупируют Канаду и превращают ее в плацдарм для наступления на севере, безжалостно подавляя попытки канадцев отстоять свою независимость.

В 2073 "Посейдон Ойл", крупнейшая американская энергетическая корпорация, начинает разработку тихоокеанского дна, где сохранились последние в мире месторождения нефти. Через год президент США разрывает все дипломатические отношения с бывшими союзниками, заявив, что его страна не собирается делиться запасами горючего. Становится ясно, что назревший конфликт грозит перерости в мировую войну, кото-

Великое Очищение

23 октября 2077 года навеки вошло в историю как День, Когда Были Сброшены Бомбы. Китай и США практически одновременно нанесли по территории друг друга массированные атомные удары. Третья Мировая - она же Великая Война - длилась всего несколько часов, но унесла жизни большей части населения Земли. Почти все крупные города были уничтожены, жителям уцелевших районов вскоре предстояло познакомиться со всеми прелестями радиоактивного заражения...

В это же время выяснилась чудовищная правда об Убежищах: на самом деле они создавались не для спасения населения, а как полигон для масштабного социологического эксперимента. В каждом бункере были со-



► "Посейдон Ойл" принадлежали и атомные электростанции

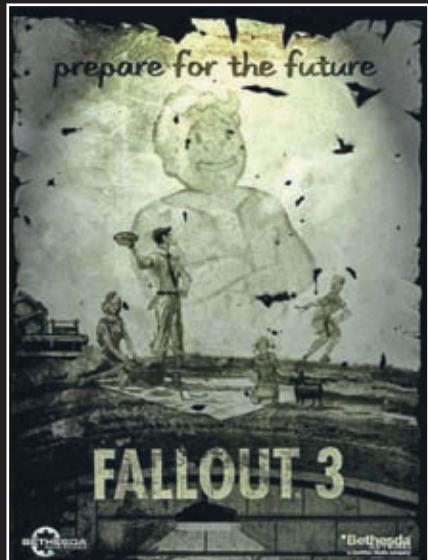
Fallout 2

Образцовый сиквел, квинтэссенция свободы отыгрыша, вечная классика... Пожалуй, трудно написать об этой игре и не скатиться в дифирамбы, поэтому мы совершим страшное - чуток ее поругаем. F2 вызвал отторжение у многих фанатов первой части за достаточно вольное обращение с оригинальной атмосферой - так, в игре засветилось немало видов огнестрельного оружия 1990-х гг, в то время как во вселенной Fallout почти все эти стволы так и не были созданы, и арсенал F1 состоял в основном из вымыселенных образцов. Не всем понравилась и чрезмерная увлеченность авторов сексуальной темой (*жалкие лузеры!* - прим. всей без исключения редакции), а также подчеркнутая пародийность многих моментов - количество "истер эгзов" превысило все пределы. Наконец, Fallout 2 вошел в историю как одна из самых глючных игр того времени: по степени забагованности он лишь чуть-чуть не дотянул до легендарного Daggerfall...



Fallout 3

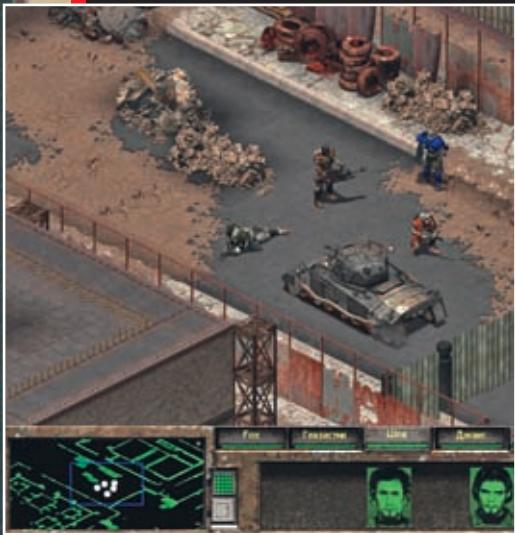
О творении Bethesda мы писали не далее как в прошлом номере, так что ограничимся оптимистичным "будем ждать". Шансы на достойное продолжение серии достаточно велики...



Внебрачные дети:

Fallout Tactics

Попытка скрестить Fallout с Jagged Alliance 2. Поклонники "Фолла" не прошли FT угробленной ролевой системы и кучи несоответствий оригинал, фанаты JA2 воротили носы из-за полной линейности и не ахти какой боевки. В целом эту игру надо воспринимать как нечто "по мотивам" - тогда не вызовут нареканий ни чрезмерно футуристичные роботы, ни пекроенная концепция Братства Стали, ни взрывающиеся бочки с бензином во вселенной, где капля нефти стоила дороже груды золота. Увы, на момент выхода все ждали, что FT станет именно достойной третьей серией - и, разочаровавшись, рублем проголосовали "против". События FT и всех перечисленных ниже игр официально не являются частью канона Fallout, и не освещены в этой статье.



► Нефтяная вышка Анклава...



► ...и она же за спиной у Маркуса, почему-то в двух экземплярах

зданы особые стрессовые условия: одни были заселены только детьми, другие - представителями одного пола, третьи были перенаселены, в четвертых все оборудование было бракованым... Правительство, заранее списавшее своих граждан в расход (восстановливать нацию все равно планировалось на основе генофонда Анклава), таким образом решило проверить восприимчивость человека к критическим ситуациям, чтобы избежать лишних ошибок при заселении страны потомками "элиты"... Об истинном положении дел знали только Смотрители (Overseers), управляющие Убежищами, но они держали языки за зубами.

В течение последующих двадцати лет человечество вело изнурительную борьбу за существование. В сражениях с мутантами и попытках отвоевать у радиоактивной пустыни клочки плодородной земли рождается новая нация, подчиняющаяся единственному закону - "выживает сильнейший". Однако ей еще не раз предстояло столкнуться с наследием предыдущего поколения...

Хранители прошлого

Незадолго до Великой Войны военная корпорация West Tek (в чьих стенах были созданы силовая броня и первые образцы энергетического оружия), провела испытания универ-

сальной вакцины, созданной в связи с угрозой применения китайцами бактериологического оружия. По сути, эта вакцина представляла собой вирус, вызывающий мутацию ДНК с целью приобретения полного иммунитета от всех болезней. Однако тестирование на животных вывило интересные " побочные эффекты": увеличение мышечной массы, усиление мозговой деятельности и повышение агрессивности. Говоря проще, в руках ученых оказался препарат по созданию суперсолдат. Обрадованные результатами первых испытаний американские военные перенесли разработку вируса на калифорнийскую базу Марипоза, где исследования возобновились - но на сей раз в ролях подопытных

кроликов выступали люди... Попутно проект получил новое название - "Вирус форсированной эволюции" (Forced Evolution Virus, FEV).

Бесчеловечные эксперименты хранились в секрете даже от размещенных на базе солдат. Однако незадолго до событий 23 октября тайное все-таки стало явным. Комендант базы под впечатлением от увиденного сошел с ума и вскоре покончил с собой. Его заместитель, Роджер Максон, взял власть в свои руки. Допросив ученых, работавших над FEV, он приказал расстрелять их. Восстание в Марипозе осталось безнаказанным: через несколько дней разразилась Третья Мировая, и командованию стало не до того.

Вскоре после войны Максон и верные ему люди со своими семьями покинули Марипозу и обосновались в бункере Лост Хиллс. Они заложили основу организации, получившей название "Братство Стали". Памятую об ужасах атомной войны, своей целью Максон и его соратники поставили защиту технологий прошлого от человечества, не готового нести ответственность за их применение. Впоследствии из военной организации Братство превратилось в своего рода рыцарский орден, построенный вокруг четырех религиозных догм (основанных на возведении технологического знания в священный статус). Паладины Брат-

ДЕТИ РАДИАЦИИ

Практически все люди и животные в *Fallout* являются мутантами. У *homo sapiens*, правда, не встречается заметных внешних отклонений (за исключением знаменитого шестого пальца, который мог вырасти у главгероя после беготни босиком по радиоактивным лужам). Проявлением мутаций также можно считать неестественное долголетие (как у мертвяков и супермутантов): персонажам *Fallout 1* во второй части около ста лет, но они все еще находятся в неплохой форме.

Представили животного мира от радиации либо увеличились в размерах (скорпионы, муравьи, крысы), либо обзавелись дополнительными частями тела (двуухголовые коровы-брамини, двухголовый медведь из герба NCR). Также к животным можно отнести несколько разновидностей одичавших тварей, изначально выведенных для военных целей: "чужих" (судя по всему - ранний вариант биологического оружия Анклава), Когтей Смерти, кентавров и летунов.

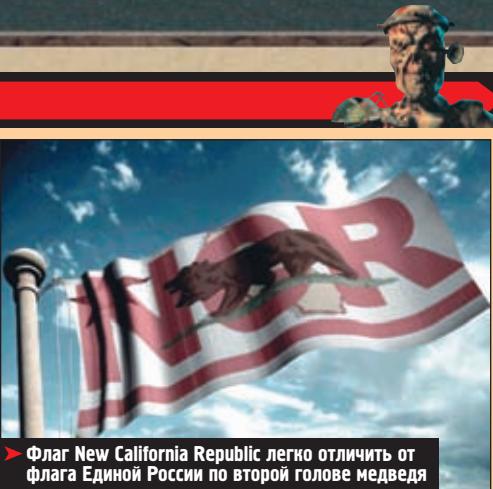
Кроме того, в *Fallout* фигурируют т.н. мертвяки (*ghouls*) - люди, выжившие после получения сверхдозы радиации. Как можно догадаться из названия, внешне они больше всего напоминают ходячие трупы - обгорелые, с облезающей кожей и прочими неаппетитными подробностями. Несмотря на свое плачевное физическое состояние, мертвяки достаточно живучи и обладают полным иммунитетом к излучению (ибо "хуже быть уже не может"). Интеллектом они не уступают обычным людям, хотя из-за отталкивающей внешности сторонятся "чистеньких" и ищут общества себе подобных. Репродуктивная система мертвяков полностью разрушена, они стерильны. Впрочем, некоторые из них обладают способностью к регенерации ДНК и посему могут жить практическиечно.

Наконец, своеобразной "высшей расой" являются супермутанты. Они по всем показателям превосходят обычных *homo sapiens*: невероятно сильны, живучи и выносливы, неуязвимы для болезней и радиации, не старятся, а также обладают высокоразвитыми умственными способностями (правда, последнее относится только к "идеальным" особям, полученным из генетически чистых людей; обычные супермутанты по интеллектуальному развитию находятся на уровне восьмилетнего ребенка). Средний рост составляет 3,2 метра, вес - 360 кг. Как и мертвяки, супермутанты стерильны, эта особенность была заложена в саму структуру окончательного варианта FEV (во избежание неконтролируемого размножения подопытных организмов).

ства неоднократно приходили на помощь жителям Пустошней, но практически всегда из собственных соображений, не имевших ничего общего с альтруизмом.

Крах Повелителя

Хотя Марипоза (с этого времени больше известная просто как Военная База) осталась запечатанной, FEV со временем начал проникать на поверхность, вызывая мутации окрестной фауны. В 2102 году караванщики во главе с доктором Ричардом Греем, изгнаником из Убежища-8, снаряжают



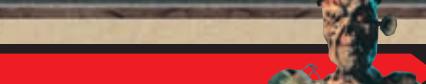
► Флаг New California Republic легко отличить от флага Единой России по второй голове медведя



► Большинство мутантов, прямо скажем, не обезображенены интеллектом...



► ...хотя в мире Fallout вообще трудно судить об IQ по лицу (на картинке - Майрон, гениальный химик)



Fallout: Brotherhood of Steel

Не бывает семей без уродов. Interplay попыталась выжать еще немного денег из умирающего бренда, но вместо этого окончательно растеряла кредит доверия. BoS имел бы хоть какие-то шансы на выживание, будь он обычной игрушкой без роду и племени, но за посягательство на славу Fallout он был наказан сокрушительным финансовым провалом. Впрочем, разве можно было ожидать чего-нибудь стоящего от спинномозговой консольной аркады, похожей великолепного предка только названием?

Семейный склеп:

Fallout 3 (проект Van Buren)

"Родной" триквел, каким он должен был быть в соответствии с планами Interplay. После публичной казни проекта в 2003 году достоянием общественности стала знаменитая техническая демка, а также ворох дизайн-документов. Из них стало ясно, что сюжет VB должен был разворачиваться вокруг судьбы простого заключенного (причем при генерации персонажа можно было выбрать, за что именно его посадили, и получить соответствующий перк), которому предстояло пошатнуться по юго-западу США, вмешаться в войну Братства Стали и NCR, посетить орбитальную ракетную станцию и в итоге спасти мир от очередного супер-вируса. Кое-какие наработки из VB были использованы одним из его создателей в неофициальной настольной RPG по миру Fallout.



Fallout Tactics 2

Сиквел к FT, где в качестве противников выступали порождения испорченного радиацией GECK'a, а Братство окончательно превратилось в фашистскую диктатуру. Был убит по понятным причинам, когда в Interplay подсчитали прибыль от первой части.



► Судя по сохранившимся артам, в FT2 большая роль отводилась мутантам-аллигаторам

Fallout Online, Resource Wars, Vagrant Lands

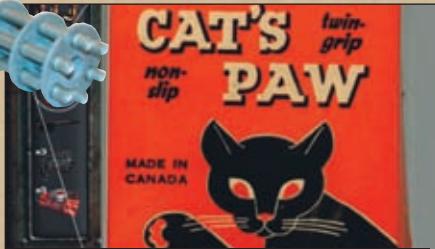
Игры, которые так и не продвинулись дальше набросков. Онлайновый "Фолл" задумывался еще в незапамятные времена, но Interplay (вернее то, что от нее осталось) собирает на проект деньги до сих пор. Идея Resource Wars появилась у ведущего дизайнера Van Buren - это должна была быть стратегия о войнах в Европе, предшествовавших Великой Войне. Vagrant Lands планировался как сиквел консольного Brotherhood of Steel (по слухам, готовая игра была просто разделена на две части), но в Interplay решили, что одного позорища им хватит за глаза.

Fallout d20

Хотя фанатские переработки Fallout под "бумажную" RPG появились довольно давно (об одной из них мы писали в свое время), разработка официальной постъядерной настольки по лицензии Interplay началась всего около года назад. Однако в мае 2007 г. Bethesda решила прибрать все права к своим рукам и под страхом судебного иска вынудила издательство Glutton Creeper Games, занимавшееся этим проектом, убрать любые отсылки на вселенную Fallout. В итоге переработанная игра увидит свет под тайлом Exodus.



► Два варианта обложки Fallout d20 - изначальный и исправленный в соответствии со стилистикой оригинала



► Обложка журнала Cat's Paw на самом деле позаимствована с коробки резиновых каблуков



► Шаурма из игуан (а иногда и из человечинки) - любимое блюдо постъядерного мира

ции", и задался целью преобразить человечество с помощью FEV. Впрочем, его первые эксперименты на людях, случайно забредавших в Марипозу, по большей части заканчивались неудачно - как выяснилось, виной тому было присутствие в организмах жертв малых доз атмосферного FEV (разнесенного ветром по всей Калифорнии после уничтожения лабораторий West Tek), что давало им иммунитет к концентрированной вариации. Тем не менее, со временем Повелителю (как Грей отныне именовал себя) удалось подчинить себе культ Детей Собора, осуществлявший прикрытие его деятельности и поставлявший новый "человеческий материал", и собрать боеспособную армию мутантов. Основной целью Единства (The Unity), как было названо это воинство, стал поиск Убежищ с генетически чистыми людьми - именно из них получались идеальные супермутанты, которые, по мнению Повелителя, должны были заменить собой человеческую расу.

Планы Повелителя пошли прахом из-за одного происшествия, к которому он не имел никакого отношения: в 2161 году в Убежище-13 сломался чип очистки воды, и на поверхность с целью найти замену был выслан один из жителей. Как вы догадались, это был главный герой Fallout 1, который так и вошел в историю как "Житель Убежища" (Vault Dweller). В итоге удача улыбнулась ему в Убежище-12, где сохранился работоспособный чип, но на этом миссия Жителя не закончилась - обеспокоенный сообщениями о супермутантах, Смотритель Убежища отправил его обратно в пустыню, чтобы положить конец воспроизведству этих существ. В конце концов Жителю удалось отыскать и убить Повелителя, а чуть позже, заручившись поддержкой Братства Стали, уничтожить Военную Базу. Финал этой истории известен: Житель был изгнан из Убежища-13 "благодарным" Смотрителем и отправился на север, где основал деревушку Арройо...

На пути возрождения

Двадцать третий век прошел под знаком восстановления человеческой цивилизации. Города и поселения Калифорнии объединяются под эгидой харизматичного лидера - Танди, доче-

ри старейшины Арадеша из Шейди Сэндс. Со временем основанная ей Новая Калифорнийская Республика (NCR) становится оплотом порядка и относительного благополучия. Главными противниками NCR выступают Город-Убежище (Vault City) - возведенный выходцами из Убежища-8 оплот тоталитаризма, и Нью-Рено - столица криминального мира, чьи боссы имеют свои взгляды на политическое будущее Пустоши.

Тем временем на сцене появляются агенты Анклава: правительство США не отказалось от планов возвращения власти над своим бывшим государством. Президент Ричардсон постановил, что мутанты (т.е. все живые существа за пределами Анклава) подлежат геноциду для обеспечения жизненного пространства "чистокровным людям". Получив образцы FEV из разрушенной Марипозы, ученыe Анклава приступили к созданию новой версии вируса, который разрушал мутировавшие клетки, вызывая мучительную смерть.

Как всегда, зловещим планам помешал случайный герой - некто Избранный (Chosen One), потомок Жителя Убежища. Не будем углубляться в описание его приключений, благо они известны всем, игравшим в Fallout 2. Достаточно сказать, что уничтожение Анклава стало контрольным выстрелом в затылок Прошлому, и отныне перед медленно возрождающейся планетой лежало только Будущее...



ПЯТЬ САМЫХ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ЗАБЛУЖДЕНИЙ МИРЕ FALLOUT

Как и полагается культовой всемирной, "Фаллаут" оброс немалым количеством фанатских домыслов, некоторые из которых укрепились в сознании масс прочнее, чем официальная информация. Для того и существует журнал "Навигатор", чтобы развенчать миф-другой.

5 место: "Фрэнк Хорриган - супер-мега-кибер-монстр, творение анклавовских учёных"

На самом деле, старина Фрэнки - самый обычный супермутант, лишь немного проапгрейженный (имплантированная силовая броня, инжекторы с боевыми наркотиками и т.п.). И в его участии американская военка если и виновата, то лишь косвенно: агент Хорриган, еще будучи обычным человеком, при раскопках Военной Базы соприкоснулся с FEV, отчего скоропостижно мутировал. В Анклаве решили проследить за процессом мутации, и в итоге приняли решение оставить Фрэнка на службе правительства как идеальный образец "живого оружия".



► Так, по мнению фанатов, Фрэнк выглядит без шлема

4 место: "Highwayman - единственная действующая машина во вселенной Fallout"

Теоретически, автомобили на ходу присутствуют в обоих "Фоллаутах" (не говоря уже о Fallout Tactics). Супермутанты для перемещения по пустыне использовали паровые грузовики. В NCR, согласно официальной статистике, на 3000 жителей приходится 200 машин. Другое дело, что все это вынесено за скобки, чтобы дать игроку возможность почувствовать себя "первым парнем на деревне", а не одним из множества автовладельцев.



► Творчество фанатов. К сожалению, не в натуральную величину



► Модель "современного" Когтя Смерти

3 место: "Когти Смерти произошли от енотов"

Действительно, в центральном компьютере Glow (Fallout 1) содержится информация о том, что из числа инфицированных FEV подопытных животных только енотам удалось сбежать и, скорее всего, размножиться на воле. Вполне логично, что игроки сложили два и два, и получили правдоподобную версию происхождения Когтей Смерти. На самом же деле, в первоначальной версии Fallout планировалась отдельная локация Burrows, населенная разумными енотами. Впоследствии разработчики отказались от этой идеи, она не очень-то вписывалась в мрачную концепцию постапокалипсиса, но упоминание в текстах оставили. Когти Смерти же не имеют никакого отношения к млекопитающим, и, как утверждается в Fallout 2, произошли от рогатых хамелеонов.

Справедливости ради, на ранних концепт-артах Коготь Смерти действительно напоминает нечто вроде кровожадного енота-мутанта. Превратить этих существ в рептилий решили после ознакомления с монстрятником AD&D: по сути, финальный внешний вид Когтей один в один срисован с небезызвестной тарраски.

2 место: "Парнишку с фоллаутовских иллюстраций зовут Pip Boy"

Очень распространенная ошибка, которая просочилась даже в Fallout Tactics. На самом деле Pip Boy'я можно увидеть только на корпусе одноименного прибора - это рыжий остроухий субъект в желтой одежде, на ко-

торого всем известный блондин в синем комбинезоне ничуть не похож. Подлинное имя лже-Pip Boy'я - Vault Boy. Он является символом фирмы Vault Tec и часто фигурирует в ее рекламе и на страницах изданных ей книг. Также он олицетворяет систему S.P.E.C.I.A.L.

В фанатской среде одно время этот персонаж был известен как Fallout Boy. Однако сейчас от этого термина отказались, чтобы не путали с известной рок-группой и персонажем из "Симпсонов".



1 место: "Действие Fallout разворачивается в нашей вселенной"

В самом деле, где же ему еще разворачиваться? Но все не так просто. Наступивший в этом мире двадцать первый век с лазерными бластерами, суперкомпьютерами размером с комнату и пришедшим в каждый дом мирным атомом не имеет ничего общего со временем, в котором мы живем... но именно так "светлое будущее" представляли в 1950-х годах. Во вселенной Fallout микросхемы так и не пришли на смену вакуумным лампам, вместо Ж/К-мониторов человечество ломало глаза за черно-белыми телевизорами, а олицетворением ядерной угрозы стала не межконтинентальная баллистическая ракета, а пузатая бомба образца сорок пятого года.

Более того, сами законы физики в Fallout отличаются от известных нам - эта вселенная функционирует в соответствии с научными познаниями полутора тысяч лет давности. Так, в мире Fallout не было ядерной зимы: ведь концепция этого явления была разработана только в 1970-х. Радиация тут не так опасна, как в действительности: на зараженной земле можно жить спустя всего десять лет после бомбардировки. Зато излучение часто становится причиной массовых мутаций, что в нашей реальности актуально в основном для трэша про "ужасных радиоактивных монстров"...



БИСОЛЯРНЫЙ МИР

Iniel

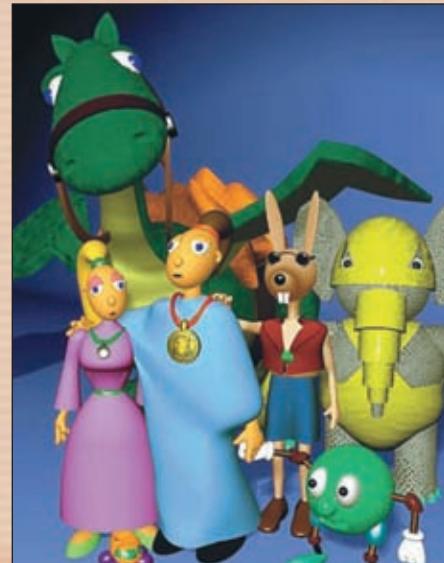
Твинсан - молодая планета, расположенная между двух солнц. На ней сформировались четыре разумные расы, жившие в гармонии между собой, пока не появился тиран Фанфрок, поработивший всех при помощи армии клонов и телепортации. Население потеряло надежду на освобождение и уповало только на запрещенную легенду о богине Сенделл. Тем временем, юноше по имени Твинсен снятся странные сны...

Так в кратком изложении выглядит завязка первого LBA, игры, сумевшей совместить элементы таких разных жанров, как квест и аркада, но не унаследовавшей их основных черт. Ведь, что в первую очередь ассоциируется с квестами? Бездонный инвентарь, его содержимое применяемое ко всему подряд, пазлы и получасовые разговоры, из которых можно узнать все - историю жизни собеседника и кошки его тещи, прогноз погоды и способ сребрения дверных ручек в домашних

условиях, но не ответ на свой вопрос. То же самое и с аркадами - от такой игры ждут толп обязательных к убийству монстров, богатого арсенала и боусов. В творении Adeline же главную роль занимало "исследование окружающего мира, его отношения к герою и происходящим событиям", а если коротко и ясно, то "приключение".

Пути-дороги

Главным козырем LBA был мир: вместо того, чтобы последовательно вести игрока по всем локациям и островам до победного конца, сюжет регулярно заставлял его возвращаться в уже знакомые места. При этом мир жил: солдаты стояли на страже, туристы сходили с лайнера и проходили досмотр, а несчастный коммивояжер пытался продать хотя бы один фен.



► LBA 1. С шашкой на танк? Вполне正常...



► LBA 1. ...а вот с бульдозером ей не совладать



Игра	Little Big Adventure
Жанр	Adventure
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Adeline Software International
Дата выхода	1994

Игра	Little Big Adventure 2
Жанр	Adventure
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Adeline Software International
Дата выхода	1997

► LBA 1. С этой камеры все и началось...



Еще этот мир менялся в результате действий героя. Например, бар, где собирались сочувствующие диссиденты, на определенном этапе закрывался, и решать открывать (или не открывать) его заново предстояло герою.

Потеряться игроку не давали весьма прозрачные подсказки и советы по решению задач, регулярно выдаваемые жителями. Хотя порой это начинало раздражать - зачем думать самому, если достаточно приставать с вопросом ко всем встречным и рано или поздно получишь если не прямой ответ, то указание на нужного человека.

Еще одним плюсом игры стало органичное вплетение в действие экшина: квесты квестами, но до нужного места еще нужно было добраться. А значит - с видимой регулярностью устраивать спринтерские забеги мимо

► LBA 2. Здравствуйте. Через пять секунд ваша планета будет уничтожена для реинкарнации нашего бога





LE MOINE BLAFARD ET SON APÔTRE

стражи, прыгать то по крышам, то по кочкам и периодически задавать противникам хорошую взбучку. Последнее, кстати, требовало особого внимания, так как из оружия у Твинсена имелись лишь кулаки, магический шар да появляющаяся под занавес сабля, а у большинства противников присутствовало дальнобойное оружие, убивающее персонажа за несколько попаданий. И если в бою один на один у героя еще были неплохие шансы на победу, то два врага, как правило, одерживали над Твинсеном верх уже за счет одной его неповоротливости. Что, впрочем, не помешало создателям превратить последние несколько уровней в постоянную битву.



► LBA 1. Простите, а церковь тоже я развалил?



► LBA 2. Жена чинит машину, муж танцует. Разделение труда по-твинсански



Но уровни были пройдены, тиран повержен, планета спасена, а мечи поставлены ржаветь в дальний угол, до выхода продолжения, в которое не слишком верили - история-то рассказанна, и закончилась она вполне убедительным хеппи-эндом.

Через три года...

LBA 2 - отличный пример того, как должны выглядеть продолжения. Ничего кардинально не поменяв и не потеряв ни капли атмосферности первой части, разработчики сумели сделать игру, которая оказалась приятнее оригинала во многих, если не во всех, отношениях.

Во-первых, конечно, стоит отметить нормальную систему сохранения. Бряд ли что-то раздражало в первой части больше, чем автосейв как единственная форма сейва. Причем сохранял игру он не только в момент перехода с локации на локацию, но и при получении любогоувечья. Обойти его, конечно, было возможно, но для этого требовалось выходить из игры и вручную делать копию профиля. Особенно "приятно" было этим заниматься раз в две-три минуты в таких богатых на смерти эпизодах, как храм Бу.

Кроме того, в действие добавили динамики: увеличили подвижность и прыгучесть героя, дали ему возможность стрейфиться и ускорили бои. Даже знакомый по первой части джетпак - незаменимая в некоторых случаях вещь - в процессе игры получил немалый апгрейд скорости.

Расширился и арсенал главного героя - теперь, помимо знакомых по первой части девайсов, в нем появились плевательная трубка, дротики, лечебный рог и пистолет. Плюс два



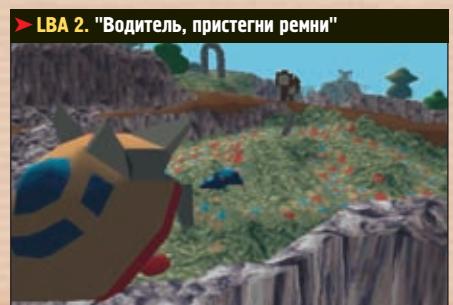
заклинания в придачу. Так что ставшие более частыми драки проходили куда как веселее.

Ну и, наконец, внешний вид - хотя внутреннее убранство домов по-прежнему демонстрировались только в изометрии, природа была вполне

трехмерной, а острова наконец-то превратились из набора локаций в полноценный "участок суши, со всех сторон окруженный водой". Тем самым открылся простор для исследования, поиска побочных квестов и нынек.

Да и самого игрового пространства стало больше - помимо двух островов, расположенных на Твинсане, действие в сиквеле происходило и на спутнике Твинсана Emerald Moon, и на планете Zeelich.

А в остальном это был тот же LBA, с той же приятной музыкой, красивыми видеоставками, интересным полусказочно-полусерьезным сюжетом и великолепной атмосферой. Такой, каким он должен быть.



► LBA 2. "Водитель, пристегни ремни"

КИБОРГИ ВМЕСТО МУТАНТОВ

Pасслабьтесь, господа, настоящий апокалипсис больше никогда не наступит, потому что он уже наступил - без малого девятнадцать лет назад, когда по милости сценаристов Interplay Советский Союз вторгся в США.

В далеком 1988 не было убежищ и фляжек с цифрой 13. Зато была тюрьма в Неваде, из которой после начала ядерной войны выпустили всех заключенных, выжженные пустоты и Desert Rangers, решившие встать на стражу остатков человеческой цивилизации. На начало игры таковых под нашим чутким руководством оказалось четыре штуки (максимум - семь). Можно взять заранее стендерных (вслушайтесь в музыку этих имен: Hell Razor, Thrasher, Snake Vargas), можно создать партию с нуля. За стартовые характеристики, напоминающие о грядущей S.P.E.C.I.A.L., отвечает суровый рэндом. Скиллы, которых не просто много, а МНОГО (например, металлург, биохимик, пилот вертолета) - на совести игрока и интеллекта персонажа.

Местная пустыня велика. Местная пустыня позволяет брести, куда душе угодно, сурово относится к наличию фляжек в рюкзаке, светится по ночам и скрывает за барханами два десятка локаций: от прообраза Шейди Сэндс до самого настоящего Лас-Вегаса, где

идет нешуточная война между двумя владельцами казино - плохим Толстым Фредди и хорошим Фараном Брайго. Еще она скрывает самых настоящих культистов и самый настоящий глобальный квест, а также джип, который предстоит починить. А еще мутантов, фермеров, ящериц, опоссумов, киборгов, железнодорожных кочевников. Пожалуй, там нет только длинноухих эльфийек. Но кому они сдались в пустыне, эльфийки эти?

Разумеется, всех вышеперечисленных представителей постапокалиптической фауны плюс маленьких детей (традиция!) можно жестоко изничтожать с помощью всего, что попадется под руку. Разлетающихся на кровавые ошметки людей здесь еще нет, но есть восхитительно сочные комментарии рядом с превосходно анимированными портретами врагов. Те самые комментарии, которые потом перекочуют в маленько зеленое окошко в левом нижнем углу экрана в угадайте какой игре. О, эти фразы! "Кролик ранен на тридцать пять жизней и превращен в кровавую кашу"...

Изничтожение прекрасно сбалансировано и обосновано сюжетной линией, по традиции перекочевавшей в

Александр КУВШИННИКОВ



Жанр
RPG
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Interplay
Дата выхода
1988

"The Head Crusher likes visa cards." The man smiles. "He slathers peanut butter on them and eats them." He shakes his head. "Weird, but then, most everything is weird out here - present company excepted, of course." *Wasteland Paragraph 86*

► Заросли гигантской моркови. Повелитель кроликов близится



отдельный мануал. Сообщение "Read paragraph", появляющееся в особенно ответственные игровые моменты, - это о нем. Абзацы из мануала - увлекательное чтение, изобилующее массой поводов для здорового постъядерного веселья, ссылками на кучу источников (так, самый первый абзац - почти цитата из "Парня и его пса") и откровенно стебной фальшивой сюжетной линии. Она, кстати, про инопланетян. Возможно, даже про тех, что позже попытаются вывезти с земли портрет Элвиса.

Это еще не "Фоллаут". Это, как ни странно, лучше. От Wasteland в разы сильнее, чем от его венценосных наследников веет какой-то позитивной шизофренией. Хищные кролики-убийцы и гигантские помидоры с глазами - это не исключение, это, скорее, правило. Радиоактивный концептуализм, позже превращенный в постъядерный капустник.

► Вегас оккупирован роботами



USE ENC ORDER DISBAND VIEW SAVE RADIO

180 НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА СЕНТЯБРЬ 2007

Z-ZONE



НЕДОБРАЯ СКАЗКА

Дракон осторожно высунулся из пещеры и с подозрением оглядел столпившихся героев.

- Вам чего?
- Мы пришли, чтобы отобрать твои сокровища, - честно ответил Полуэльф.
- Ах! Мои сокровища! - Дракон схватился за сердце. - Вы это серьезно?
- Абсолютно.
- Не пущу, - сказал Дракон. - Уходите отсюда.
Он отступил обратно в пещеру и захлопнул за собой тяжелую бронированную дверь.
Герои переглянулись.

- План "B"? - вполголоса спросила Принцесса.
- Ага, - кивнул Полуэльф. - Давай ты, у тебя лучше получится.
Принцесса подошла к двери и деликатно постучала рукоятью мечом.
- Не открою, - отозвался изнутри Дракон. - Шиш вам, а не сокровища!
- А посмотреть-то хотя бы можно? - спросила Принцесса.
- Посмотреть? - Дракон задумался. - А руками хватать не будете?

- Ни-ни! - пообещала Принцесса.
- Ну, что ж... посмотреть - это пожалуйста. Заходите. Загремели засовы, и дверь открылась.
- Ноги вытирайте, - сказал Дракон. - Кто желает, может надеть тапочки. И старайтесь не отставать, тут легко заблудиться, а искать вас потом по всей пещере я не намерен.

Герои неловко втянулись гуськом в узкий проход.
- Вперед, - махнул лапой Дракон. - За мной. Я вас приведу в сокровищницу.
Через десять минут блужданий по запутанным коридорам Дракон вывел группу в небольшую круглую залу, весь пол которой был засыпан монетами.

- Золото! - воскликнул Халфлинг.
- Ага, - кивнул Дракон и, не останавливаясь, протопал в дальний конец залы, где виднелся темный проход в другое помещение. - Ну, вы идете?
- Куда? - опешил Халфлинг. - Разве сокровищница не здесь?
- Нет, конечно! - фыркнул Дракон. - Золото - это ерунда, пройденный этап.

- Ерунда?.. - Халфлинг растерянно оглядел груду monet. - Но ведь...

- Молчи, - прошипел Полуэльф и толкнул Халфлинга в бок. - В драконьих сокровищницах бывают такие вещицы, что всего золота королевства не хватит, чтобы их выкупить!

- А, ясно, - кивнул Халфлинг.

Дракон повел группу дальше. Следующая зала ослепила героев тысячами бликов, разбежавшихся от огненных камней.

- Бриллианты! - восхищенно воскликнула Принцесса.

- Не только, - уточнил Дракон. - Также сапфиры, рубины, топазы, турмалины, аквамарины... ну и прочие. Красиво, да?

Принцесса, как завороженная, шагнула к стеллажу с драгоценностями, протянула руку и замерла в нерешительности.

- Нравится? - ухмыльнулся Дракон. - Можешь потрогать.

Принцесса коснулась кончиками пальцев блестящего ожерелья, повертела массивное кольцо с крупным алмазом, взяла в руки тяжелый изумрудный медальон... Ее глаза удивленно распахнулись.

- Это... ОН?!

- Кто? Где? - насторожился Дракон.

- Амулет Зеленого Змея?

- А, ты про него... Нет, Зеленый Змей вон там. А это Сердце Леса, тоже интересный артефакт. А на полочке, обрати внимание, Корона Древних Королей. Мне стоило большого труда ее достать.

Принцесса потеряла дар речи. Полуэльф медленно потянул меч из ножен. Гном положил руку на боевой топор, Варвар нашарил на пояске отравленный дротик.





Дракон задумчиво склонил голову набок, посмотрел на Принцессу одним глазом, потом другим, снял с полочки корону и уложил ее на светлые волосы Принцессы.

- Да, - кивнул он. - Тебе идет. Ладно, носи на здоровье. Ну что, пошли дальше?

Он как ни в чем не бывало прошел мимо остояненных героев и скрылся в следующем проходе.

Герои переглянулись.

- Вот так вот - просто взял и отдал? - недоверчиво проговорил Полуэльф.

- Это не к добру, - проворчал Гном. - Он нас съест.

- Пусть попробует, - усмехнулся Варвар.

- Ладно, чего рассуждать, пойдем дальше, - решил Полуэльф. - Если и это - не сокровищница, то я даже боюсь предположить, что Дракон считает настоящим сокровищем! Но хотел бы посмотреть.

Герои двинулись следом за Драконом. Принцесса то и дело снимала и надевала обратно обретенную корону, все еще не веря своему счастью.

- Кажется, пришли, - произнес Варвар, когда перед ними открылась следующая комната. - Вот они, бесценные сокровища!

- Ну что вы, - засмеялся Дракон. - Это так, игрушки.

Варвар как сомнамбула двинулся вдоль стен, заворожено касаясь руками двуручных мечей, сверкающих копий, причудливо изогнутых луков...

- Молот Тора? - спросил он, тяжело сглотнув.

- Копия, - вздохнул Дракон. - Но очень качественная.

75-120 единиц урона, плюс 30 - повреждение огнем.

- А это?..

- Меч Огненных Сплохов. В отличном состоянии.

- А...

- Топор Усекновения, Копье Тройного Грому, Посох Мужской Гордости, - небрежно перечислил Дракон. - А та железка, которую только что сунул в карман Халфлинга - легендарный эльфийский кинжал Шип.

- Я только... я хотел... - Халфлинг умудрился покраснеть и побледнеть одновременно.

- Да ладно, бери, - махнул лапой Дракон. - Мне он давно уже ни к чему.

- А можно, я тогда тоже?.. - шалея от собственной наглости, спросил Варвар.

- Да бери чего хочешь, - пожал плечами Дракон. - Я не жадный. Только побыстрее выбирай, и так уже задержались.

- Это все еще не сокровищница, - прошептал себе под нос Полуэльф и покачал головой. - Обалдеть!

Через минуту процессия двинулась дальше. Варвар, весь обвещанный оружием, пребывал в счастливой прострации, с его мужественного небритого лица не сходила робкая улыбка.

- Я знаю, что он хранит в сокровищнице, - громким шепотом сообщил Полуэльфу Гном. - Знания, вот что! Накопленную мудрость веков! Книги, manuskrity... может быть, даже легендарный Черный Гримуар! Спорим на золотой?

- Нет, - отказался Полуэльф, потому что Дракон вывел их в очередную залу.

- Я был прав! - воскликнул Гном.

- Библиотека, - коротко сообщил Дракон.

- Библиотека, не сокровищница, - проговорил Полуэльф. - М-да.

Гном нацепил очки и, задрав бороду, принялся читать названия книг.

- "Некрономикон", "Книга Бездны", "Небесные Враты", "О творении миров, больших и малых", "Призыв" - 1, 2, 3 том, "Тайны Жизни Вечной", "Черный Гримуар", "Белый Гримуар", "Серый Гримуар"...

Глаза Гнома закатились, и он лишился чувств. Друзья бросились на помощь и через недолгое время сумели привести его в сознание, усадили в кресло (услужливо подо-

динувшее Драконом) и сунули в руку флягу с коньяком.

- Думаю, вам лучше пока остаться здесь, - задумчиво произнес Дракон. - Посидите, передохните, почтайте что-нибудь. Там в вазе на столике - свежие фрукты, можете смело пользоваться. А мы за вами зайдем на обратном пути, хорошо?

Гном судорожно кивнул, не сводя алчного взгляда с книг.

Дракон развернулся и скрылся в следующем проходе. Герои вереницей двинулись за ним.

- Нет, - шептал сам себе Полуэльф. - Даже и гадать не хочу.

Вскоре героям открылась новая комната.

- Это... что? - недоуменно моргнул Полуэльф.

- Пивные бутылки, - охотно сообщил Дракон. - Встречаются уникальные экземпляры, взгляните, например...

- И это - сокровище?! - воскликнул Полуэльф.

- Нет, конечно, - Дракон, которого грубо перебили, обиженно поджал губы. - Сокровища гораздо дальше, а это - так, былье увлечения. Давно пройденный вариант. За три тысячи лет чего только не перепробуешь! Монеты, камни, бабочки... Вы еще не видели мою коллекцию марок и птичьих яиц!

- А чем же вы увлекаетесь сейчас? - спросила Принцесса.

- Орхидеями, - на морде Дракона появилась мечтательная улыбка. - Они прекрасны! Редчайшие, бесценные растения, со всего мира и даже из парочек других миров. Я поддерживаю особые условия, освещение, температурный режим...

- Спасибо, было очень познавательно, - сухо произнесла Принцесса, подхватила Полуэльфа под локоть и поволокла обратно.

- Дорогу найдете? - обеспокоено спросил Дракон. - Я провожу?

- Не беспокойтесь, - чопорно ответила Принцесса. - Не заблудимся.

- Заходите как-нибудь на чаек, - Дракон помахал вслед лапой. - Я вам покажу настоящую чайную церемонию. Я знаю шестьдесят два разных способа!

H



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

МОНАШКИ-НИМФОМАНКИ НЕСЛАБО ОТЖИГАЮТ НА КРОВАВОМ ПЛЯЖЕ **СМЕРТИ!**



Я могу сделать бестселлером список белья, которое сдаю в прачечную.

Стивен Кинг

Мы решили, что без хорошего названия статью про статистику никто читать не начнет (даже если это статистика игровая). Все ниже следующие циферки предоставлены ESA¹ (американской Ассоциацией производителей развлекательного программного обеспечения), той самой, которая спустила ЕЭ в сортир, то есть мы хотели сказать, сменила ей формат. За что Ассоциации отдельное спасибо. А пока добро пожаловать на кровавый пляж, куда попадают после смерти все, кто не уважал статистику!

33 года – не только возраст Иисуса Христа, но и рядового среднестатистического игрока. К слову, в родных пеньках он пока гораздо моложе: по разным данным от 14 до 18 лет.

13 лет своей жизни этот среднестатистический игрок уже знаком с компьютерными играми. Причем мужчины знакомы 14 лет, а женщины – 11. Это значит, целых три года мужикам удавалось играть тайно.

38% игроков... о нет!.. женщины! А мы-то думали, для кого мы пишем про все эти бесконечные адд-оны к The Sims. Наши сердца также радует факт, что оставшиеся 62% – настоящие мужики!



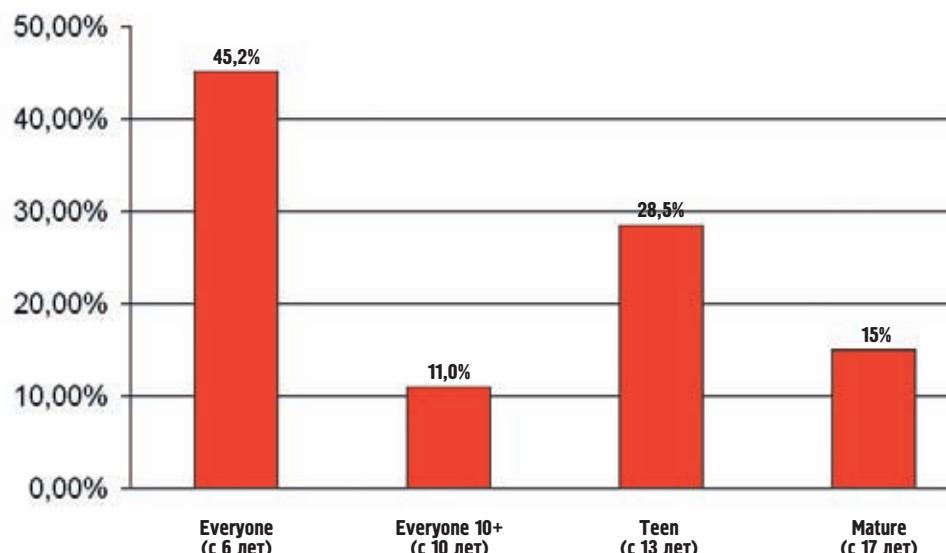
1. Данные тщательно собирали на всем протяжении прошлого года и, в основном, они отражают специфику западного рынка, мы выбрали те, которые применимы для наших реалий или просто интересны.



24% игроков перевалили за 50-летний рубеж. Ну, это из разряда чудес и курьезов американского рынка, к нам вряд ли пока применимо.

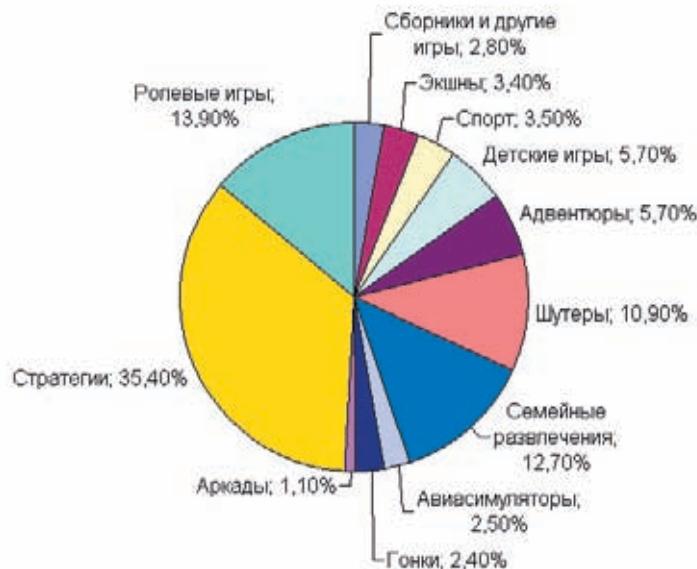
38 лет среднестатистическому покупателю компьютерных игр. Разумеется, он бы сразу помолодел, если отсеять тех дяденек, которые в течение года не подумают и посмотреть в сторону компьютерных игрушек, но под Новый год тянут с прилавков пыльные коробки в подарок любимому племянничку.

Рейтинги игр, проданных в 2006 году



Куда делись 0,3%? Возможно, это те самые несчастные игры, которых угораздило получить рейтинг Adults Only (только для взрослых) и теперь их можно продавать только в черном пакете в специально отведенных для этого магазинах на территории ЮАР. Последнее - шутка, но издателям от этого не легче.

Количество проданных копий



Мы всегда знали, что стратегии - самый главный жанр. Эй, добавим-ка разделяю десяток страниц! Также разъясним, что "Семейные развлечения" (family entertainment) - это всяческие маджонги, покеры, виртуальные викторины, логические пазлы и прочая мишура, которая не попадает в детские игры, но прощается лучше шутеров.

Самые продаваемые PC-игры 2006 года

(по количеству проданных копий)

1. World of Warcraft²
2. The Sims 2
3. The Sims 2: Open For Business
4. The Elder Scrolls IV: Oblivion
5. Star Wars: Empire at War
6. The Sims 2 Pets
7. Age of Empires III²
8. The Sims 2: Family Fun Stuff
9. Civilization IV
10. The Sims 2 Nightlife
11. Guild Wars Factions
12. Zoo Tycoon: Complete Collections
13. Zoo Tycoon 2
14. The Sims 2 Glamour Life Stuff
15. Cars: Radiator Springs Adventure
16. Call of Duty 2
17. The Sims: Complete Collections
18. Lord Of The Rings, The Battle For Middle-earth II
19. The Sims 2 University
20. Warcraft III Battlechest

2. Включая подарочные издания

Случилось чудо, World of Warcraft обошел по продажам The Sims. Не будем акцентировать внимание на том, что Sims в чарте занимает восемь позиций, а World of Warcraft - одну. Лучше отметим детскую аркаду-простушку Cars: Radiator Springs Adventure, продавшуюся лучше, чем Call of Duty 2. Первую разработала небольшая студия в Аризоне за пять месяцев, вторую два года делала сотня специалистов вахтенным методом. Если кто-то считает, что абсурдней ничего быть не может, то пусть заглянет в список самых продаваемых игр для консолей, где на первом месте утвердился симулятор американского футбола.



4 причины, почему родители играют с детьми

Радость для всей семьи! - 72%

Дети попросили - 71%

Хорошая возможность пообщаться с ребенком - 66%

Хорошая возможность отследить содержимое игры - 50%

Ответы "радость для всей семьи" и "сами напросились" встречались одинаково часто, это значит, что минимум две трети родителей ждут и терпят, пока их не попросят.

40 лет - средний возраст отца игрока (человека строгого и принципиального), мама чуть моложе - 39.

93% родителей, которые сами играют в игры, очарованы таким же интерактивным чадом.

21 час в месяц играет среднестатистический родитель: матери играют лишь 18 часов в месяц, а отцы по-мужски принимают на себя основной удар - 24 часа.

46% родителей играют уже 10 лет или больше. Матери - 8 лет, начав подготовку к появлению "Симсов" за два года до релиза. Отцы - 12 лет, с тех незапамятных времен, когда наша планета была покрыта папоротниками, по ней бродили мифические гиганты Civilization и Doom, а казуалы еще не выбрались из моря на сушу.



Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

КУКОЛКА МОЯ!

Новости из мира вечно живых пылесборников

Отдел пропаганды Нод продолжает вести активную работу с гражданским населением. Не столь давно при их содействии был открыт онлайн-магазин EA Gear (ea.seenon.com), в котором любой последователь Братства за символическую плату может приобрести майку с изречениями Кейна, кофейный термос с фирменной символикой или кепку, сделанную по образцу головных уборов офицеров Нод. Наибольший же интерес представляет говорящая статуэтка самого основателя Братства, качающая головой в такт ходьбе вашего "Аватара" и всегда готовая поделиться мудрым высказыванием. Пока Кейн с вами, вы никогда не усомнитесь в идеалах Братства! (остерегайтесь подделок - только фирменные статуэтки оснащены детонатором, реагирующим на произнесение слова "GDI" вне фраз, начинающихся с "кровавые псы...", "жалкие трусы..." или "выкормыши мирового империализма...").



Владимир ПУГАНОВ

ФОНограмма

Transformers: The Movie - 20th Anniversary Edition

В 1986 году вышел полнометражный анимационный фильм Transformers. Запущенная двумя годами ранее серия одноименных игрушек и комиксов уже пользовалась изрядной популярностью, и мультфильм лишь усугубил "трансформерманию". Чтобы отметить двадцатилетний юбилей первой экранизации "жизни и удивительных приключений складных роботов" Sony BMG Music выпустила диск с композициями из мультфильма.

Жемчужиной на нем стала легендарная песня Transformers британского хард-рок квартета Lion. Слова призыва ("Transformers - more than meets the eye!") знакомы каждому старому или молодому поклоннику игрушек Hasbro. Остальные треки ничуть не хуже, ведь многие из них написал Винс ДиКола - композитор мультфильма (один из бонус-треков диска - его совместная переработка Lion'овской песни со Стэном Бушом).

Удивительно, но чтобы насладиться этой великолепной музыкой совершенно не обязательно любить трансформеров. Какая разница, что нарисовано на обложке, если внутри нас ждет старый добрый хард-рок восьмидесятых?



Андрей ЩУР

БУКВОЕДСТВО

Halo Graphic Novel

Стадвадцатислишнимстраничная "графическая новелла" по Halo вышла еще летом прошлого года. Целью сего труда была дополнительная раскрутка треволнений вокруг Halo 3, ну и заодно "прорисовка" (в смысле, прописывание деталей) самой игровой вселенной. Состоит книга из четырех отдельных, не связанных между собой эпизодов (комиксов), действие которых происходит параллельно Halo и Halo 2. Первый эпизод под названием Last Voyage of the Infinite Succor неплохо раскрывает внутреннюю структуру Ковенанта на примере борьбы Элитов с Flood, заразившим один из кораблей инопланетян. Во втором эпизоде описывается тест брони "Мъолнир" (костюм Master Chief'a) во время полевых испытаний боем с войсками UNSC. Третий эпизод, - Breaking Quarantine, - демонстрирует, как в первой части Halo сержант Джонсон, один из важных персонажей Halo 2, сумел выжить, сражаясь с мутантами Flood (эпизод любопытен тем, что построен исключительно на графическом повествовании, без единого диалогового "пузыря"). Наконец, в четвертом эпизоде показано вторжение Ковенанта на Землю глазами простого жителя города New Mombasa.

Каждый из эпизодов создан в совершенно разной графической стилистике, что также обособляет "новеллы" друг от друга. Среди художников, приложивших к проекту кисть, отметился Саймон Бизли, очень известный британский автор, ваявший кроме всего прочего еще и Бэтмена с Судьей Дредом для DC Comics.

Кроме непосредственно комиксов книга снабжена галереей высококачественного арта по Halo, созданного как внутренними художниками Bungie, так и различными фрилансерами.



Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel



ЗДОРОВЬЕ В ПОРЯДКЕ - СПАСИБО РАЗРЯДКЕ?

Герои и супергерои компьютерных игр

Все мне позволительно, но не все полезно;
все мне позволительно, но ничто не должно обладать мною.
Первое послание апостола Павла к Коринфянам, 6:12

Добро пожаловать, дамы и господа. Сегодня в прямом эфире состоится публичное рассмотрение трех тем о сублимации низменных потребностей! Есть ли зерно истины в утверждении о том, что разрядка агрессии через компьютерные игры полезна для здоровья? Или же это выдумка капиталистов-игроделов, выжимающих последние деньги из неизлечимо больных игроманов? Не переключайте канал, встретимся после рекламной паузы!

Для начала разберемся, что есть сия сублимация и с чем ее надлежит кушать. В любой книжке по психологии можно прочитать что-нибудь типа "сублимация - переключение энергии с социально неприемлемых (низших, низменных) целей и объектов на социально приемлемые (высшие, воззвышенные)". Часто к этому добавляют, что дедушка Фрейд вообще

считал всю человеческую культуру плодом сублимации "основного инстинкта", но это уже частности. В нашем случае сублимация выглядит примерно так: человек возвращается домой в плохом настроении. Проблемы с работой, двухчасовые пробки на дорогах, дождь льет третью неделю и в довершении всех бед - проигрыш любимой футбольной команды. И хо-

чется ему для разрядки, скажем, на жену наорать или кота отлупить. Но вместо этого он врубает Painkiller и на весь вечер отправляется в мозговышибательное турне. Стресс снят, жена спокойна, кот здоров, полная идиллия. Но так ли все просто на самом деле?

Часть первая:

"Вымещение агрессии через жестокие игры - прекрасный способ снятия стресса".

Ну вот, на первое у нас любимая тема всех, кто когда-либо дискутировал на тему вреда и пользы от компьютерных игр - виртуальное насилие. Прежде всего, наверное, имеет смысл разложить предмет разговора по полочкам. Итак...



► Конан никогда не мучался вопросом "бить или не бить". Положительный герой, между прочим



► Даже в аморальной ГТА можно зарабатывать на жизнь хорошими делами - например, за рулем "скорой помощи"



▶ После тысячного трупа насилие в *Stranglehold* перестало быть мотивированным

С точки зрения моральной подоплеки различают обоснованное и необоснованное насилие. Первое имеет место быть в тех случаях, когда у главного героя (и, соответственно, игрока) есть веский повод сделать гадость определенному персонажу. Очень часто оправданием выступает мотив свершения правосудия. Зная, что очередной враг априори виновен (в самом деле, маляр с топором или террорист в маске вряд ли чист перед законом и совестью), игрок не задумается лишний раз перед тем, как нажать на гашетку. Родственным вариантом является мотив мести: по ходу игры противник причинил кому-то зло (неизвестно герю - подойдет и персонаж, к которому тот испытывает симпатию) и посему должен быть наказан по всей строгости. Бывает и так,



что моральный облик врага просто вызывает неприязнь. К примеру, разгон вечеринки сатанистов в *Hitman* или расправа с фермерами-извращенцами в *Postal 2* обычно воспринимаются игроком как положительные действия. Наконец, чаще всего оправданием насилию служит принцип "или ты, или тебя". Примерно так игрок подсознательно мотивирует необходимость расправы с очередным бандитом/фашистом/инопланетянином: он хочет уничтожить меня любой ценой - следовательно, я также не стеснен в средствах при достижении противоположного результата.

Немотивированное же насилие - то, при котором игрок однозначно выступает агрессором, не имеющим оснований для нападения. Впрочем, в чистом виде это встречается довольно редко. Если, к примеру, нападение на мирных граждан в *Postal* не может быть логически обосновано (кроме как "пострелять захотелось"), то аналогичное действие в *GTA* или *Fallout* уже имеет под собой определенный смысл - ведь с трупов собираются деньги и другие ценности... Геноцид овечек в *Overlord* или, скажем, нападение на союзников в глобальных стратегиях - того же поля ягоды, насилие совершается не только ради насилия, сколько ради ресурсов. Однако все-таки имеет смысл объединить эти варианты в одну категорию, ибо их роднит один факт - с точки зрения морали оправдать эти действия практически невозможно.

Кроме того, можно выделить активное и пассивное насилие. В первом случае персонаж игрока убивает самолично (либо иным образом является источником насилия, например, отда-

вая приказ атаковать), во втором - становится свидетелем того, как за него это делает кто-то другой. Яркий пример - девочка Альма, на наших глазах расправляющаяся и с сослуживцами героя, и с врагами-клонами. Пассивное насилие нельзя причислить к методам сублимации агрессии, ибо игроку отводится только роль зрителя. Это в большей степени режиссерский прием, ставящий своей целью прикончить часть наших нервных клеток или сформировать определенное отношение (страха, антипатии) к тому или иному персонажу.

Наконец, графически насилие может быть реалистичным либо условным. Первая категория подразумевает не только и не столько натурализм в отображении кровушки и кишок, сколько приближенность игрового окружения к действительности. "Настоящее" оружие, "настоящие" улицы и здания, "настоящий" сюжет про бравых спецназовцев или безжалостных бандитов... Такие игры в первую очередь являются отражением реального мира и моделируют ситуации, которые могут существовать в действительности. Поэтому персонажи в них, как правило, умирают от прямого попадания в голову (ну, максимум, после двух) и не умеют стрелять из шеистильного пулемета с одной руки.

Игры второй категории делятся на два типа: условно-реалистичный и полностью условный. В первом случае, как правило, кровь и прочие внешние атрибуты насилия сохраняются (и часто приобретают еще более гротескные формы), но само окружение сильно отличается от существующего. Яркий пример - *Quake*, *Doom* и все научно-фантастические шут-



► Дорогая, ты не поверишь, я все еще девственник

ры. Во втором случае вся игра выполнена в заведомо нереалистичном, "мультишном" графическом ключе - это справедливо для большинства аркад и для концептуальных вещиц вроде XIII.

Видите, что получается? Казалось бы, сочетание "немотивированное-активное-реалистичное" является уделом самых отпетых маньяков и чело-веконенавистников, которых надо держать под присмотром врачей и милиции... Что же тогда получается - всех, кто хоть раз проехался в GTA на танке по встречной полосе ради пресловутого снятия стресса, следует срочно оградить от общества?

Положите на место шприцы и сми-рительные рубашки, господа борцы с психическими девиациями. Ситуация под контролем. Даже самые реалистичные игры априори создаются с определенной долей условности, доста-точной для того, чтобы психически здоровый игрок мог четко провести грань между "здесь и там". Играя, он, с одной стороны, все-таки руководствуется своими понятиями о морально-социальных нормах, но с другой - от-дает себе отчет, что перед ним - несуществующие, вымысленные объек-ты, и не воспринимает персонажей как живых существ (если только это существо не является точной копией учительницы по биологии, что остави-ла вас на второй год в восьмом клас-се). Более того, собственно насилие является лишь частью визуальной реализации, по-настоящему человека увлекает сам процесс удовлетворения охотничьего инстинкта и потребности к действию. Уберите из GTA поли-цию, приклейте пешеходов к тротуа-рам, остановите уличное движение... а теперь скажите, в это можно будет играть?

Конечно, нельзя считать игровое насилие полностью безвредным. Та-кая проблема, как притупление чувств и смешение моральных прин-ципов, действительно существует. Нормальному взрослому те же GTA и Postal повредить практически не в со-



► Сейчас у них патроны кончатся, и я их так засумбилирую...

стоянии. А вот ребенку или человеку с неуравновешенной психикой - очень даже... Хотя дело тут не в насилии как таковом, а в ощущении вседозво-ленности, отсутствии наказания за антисоциальные поступки. Внешними запретами тут вряд ли можно чего-либо добиться (что показывает опыт "пуританской" Америки), поэтому главным защитным средством явля-ется формирование способности абст-рагироваться в процессе игры. Впро-чем, подробнее обо всем этом мы погово-рим чуть позже.

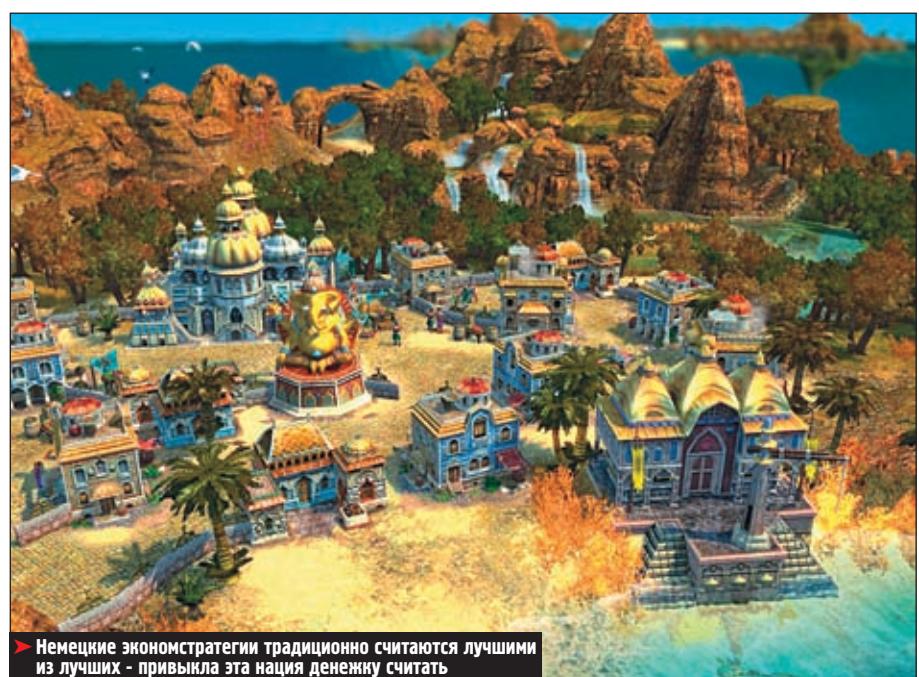
Часть вторая:

"Игры дают человеку почувствовать себя героем в тех областях, в кото-рых он не может реализоваться в ре-альности".

Так, переходим к более интерес-ным темам. Понятно, что на одной агрес-сии свет клином не сошелся. Чело-век все-таки не боевая машина, и ок-ромя потребности набить кому-ни-будь лицо испытывает кучу желаний совсем другого толка. Например,

ложным полом. Правда, тут тоже не все так просто. От игрушек эротичес-кой направленности (и сравнительно безобидных dating sim'ов, и симулято-ров "Кама-сутры"), вопреки популяр-ному мнению, пользы практические нет, наоборот - как и прочая продук-ция "для взрослых", они блокируют здоровую сублимацию и дают лишь временную разрядку, что зачастую приводит к печальным последствиям для либидо компьютерного донжуана.

Большего внимания заслуживают игры, где половой вопрос не ставится во главу угла, но все же является не-отъемлемым компонентом геймплея, нацеленного на погружение в роль персонажа. И речь идет не только о The Sims и подобных, возможность найти себе полигональную пассию присутствует во множестве игр впол-не "несемейной" направленности: взять хотя бы GTA, Overlord или ста-ричка Fallout 2. Причем собственно сексуальный подтекст зачастую от-ступает на второй план: отношения с той или иной виртуальной пассией становятся в большей степени симво-



► Немецкие экономстратегии традиционно считаются лучшими из лучших - привыкла эта нация денежку считать



► Редкая игра нынче лишена хотя бы редактора карт

лом статуса игрока. "Хозяйственникам" милее пунктуальная пай-девочка Роза, "разрушителям" - сексапильная садистка Бархат и/или коллекция рабынь из ближайшей деревни...

Множество сюжетов построены вокруг желания игрока возвыситься, ощутить свою значимость. Если в реальной жизни пределом возможностей в этом плане является успешное окончание семестра или повышение по службе, то по ту сторону монитора нет никаких ограничений. Хочется стать героем-спасителем мира? Императором Галактики? Всемогущим небожителем? Или же душа лежит к роли командира отряда спецназовцев, чьи решительные действия меняют ход войны? А может, есть желание перевоплотиться на время в латиноамериканского диктатора или "крест-

ного отца" американских гангстеров? Либо же, наоборот, заняться установлением закона и порядка на отдельно взятой территории? Игроку достаточно лишь выбрать соответствующую своим амбициям роль, все прочее разработчики подадут ему на блюдце с голубой каемочкой.

А вот стремление к богатству как таковому практически не находит отражения в играх. Вернее, возможность сколотить состояние присутствует очень часто, но даже в экономических стратегиях на первое место выходит созидательный интерес - десятизначный счет в банке является лишь показателем, что отстроенное с нуля предприятие функционирует как надо. Подмечено, кстати, что людям, обладающим властью в реальном мире, более по нраву шутеры и им по-



► Для ленивых игроков продаются готовые пылесборники...



► ...а трудолюбивые лепят их самостоятельно

МАССОВЫЕ И ОНЛАЙНОВЫЕ

Отдельной статьей идут MMORPG-вселенные, по сути, занявшие нишу давно предсказанной виртуальной реальности. По аддиктивности они значительно превосходят однопользовательские забавы. И это неудивительно, ведь они позволяют игроку удовлетворить естественную потребность в общении с себе подобными, но при этом отдохнуть от таких ограничителей, как внешность, положение в обществе и т.д. Тем не менее, в этих играх формируется сложная система собственного социума с распределением игроков по статусу, работающей экономикой... Для многих ММО-походжения стали практически второй жизнью, и в гильд-рейды они ходят с таким же (если не большим) усердием, как на реальную работу.

Но теме MMORPG наш журнал и так посвятил немало полос, так что сегодня разговор у нас идет по большей части об однопользовательских забавах.



► WoW: Burning Crusade получил рейтинг "максимальная опасность" от организации MAVAV ("Матери против игрового насилия и зависимости")

добные игры, где никем не надо командовать. А их подчиненные, напротив, вымешают желание управлять другими через стратегии. Кстати, даже подсознательное стремление к халаве, сидящее в каждом человеке еще со времен сказки про Емеля, тоже просто сублимируется через игру. Для чего, по вашему, существуют чит-коды?

Вообще, через игру можно сублимировать практически любое желание, естественно возникающее в той или иной ситуации. Причем оно не обязательно должно быть "нехорошим". Напротив, очень часто человек испытывает потребность, скажем, заботиться о ком-то. И может сублимировать ее не только через те же Petz или Sims, но и путем выращивания и прокачки персонажа в RPG - не секрет, что многие привязываются к своим ролевым альтернативам как к своего рода петам. А еще многие игры стали самой настоящей отрадой для креативных личностей. Причем речь идет не только о проявлении соответствующих талантов при застройке города в SimCity или съемке фильмов в The Movies. Околоигровое творчество (изготовление модов и карт, создание новых моделей и скинов, разработка



конверсий) дает выход созидающей энергии тысяч людей, и по популярности этот вид деятельности превосходит многие традиционные виды хобби. Достаточно часто оно стимулирует желание дальнейшего самосовершенствования: многие профессиональные дизайнеры, художники и программеры начинали именно с работы над фанатскими дополнениями...

Но! Это едва ли не единственный случай, когда самореализация через виртуальность действительно способна дать серьезный положительный эффект в реальной жизни. А так, кроме собственно разрядки и полученного удовольствия, ощущимой пользы игры не принесут. Можно выполнить тысячу эротических подвигов очередного Ларри и при этом в тридцать лет пугливо шарахаться от реальных девушек. Можно построить сотню виртуальных империй и при этом всю жизнь подносить кофе и заикаться перед начальником. Так что задайте себе вопрос, господа эскалисты, прятать голову в песок - разве выход из положения?

Часть третья:

"Сублимация через игры ведет к зависимости и психическим расстройствам?"

На сладкое нам придется пройти по тонкой линии между двумя лагерями - адептов принципа "25 часов в сутки за любимым "ВоВкой" и последователей культа Джека "единственной преграды на пути игр, превращающих наших детей в кровожадных зомби" Томпсона.

С одной стороны, здравомыслящему человеку видно, что многие любители подискутировать на тему вреда от игровой сублимации подходят к этой проблеме откровенно предвзято и в первую очередь стараются навязать побольше страха на обывательскую аудиторию, либо же просто недостаточно осведомлены о предмете обсуждения. С другой - нельзя закрывать глаза на то, что проблема все-таки существует, и вымешивание своих желаний через игры действительно способно оказать разрушительное воздействие на психику (в первую очередь - на детскую и подростковую). И речь тут даже не о том, как "маленький мальчик взял пулепет..."



Просто полюбуйтесь на несовершеннолетних поклонников "контры" и "доты", днюющих и ночующих в клубах - тут впору, наверное, и правда, бить в набат...

Сами по себе, впрочем, компьютерные игры "учат плохому" ничуть не больше, чем любой другой вид активных развлечений. Да, есть отдельные изуверские образчики вроде того же Manhunt, но в целом виртуальное насилие редко является самоцелью. Тем не менее, игры еще как способны порождать агрессию - только вот возникает она по совсем другой причине: это уже своего рода обратная субли-



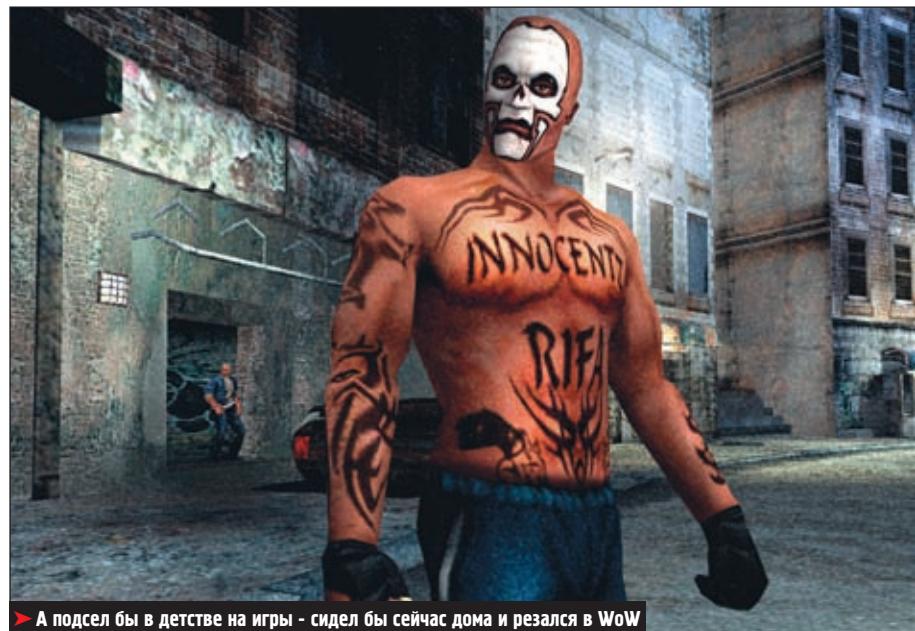


мация. Игрок переносит отрицательные эмоции, полученные по ту сторону монитора (в результате проигрыша и т.п.), на реальный мир и легко срывается. Отсюда же, собственно, возникает и самая настоящая зависимость – человек попадает в рабство не к игре как таковой, а к собственным ощущениям от ухода в "альтернативный" мир. Перенося на игру свои желания и страхи, он пытается компенсировать неудачи в реальной жизни за счет игровых успехов – и начинает крайне болезненно реагировать на любые негативные изменения в своем виртуальном статусе.

Для некоторых высокоученных дядек это уже служит достаточным основанием, чтобы приравнять игры к наркотикам – дескать, раз уход от реальности вызывает привыканье, то диагноз очевиден. Но это явный поп-клеп, хотя бы потому, что здесь причина не в химическом составе продукта, а в психологии его потребителя. Если человеком завладело желание выпасть из реального мира, то виртуальность он найдет и без компьютера – хоть в марочных альбомах, хоть, собственно, в алкоголе и наркотиках.

Выход из тупика

Пресловутая "разрядка через игры" – не миф. В этом случае игрок переносит образ из настоящего мира в виртуальный и подменяет одну ре-



альность другой – тут-то он не может никак отплатить недругу, зато там... А это тупиковый путь, ибо таким образом человек ставит во главу угла негативные эмоции (с которыми сражается по ту сторону монитора, аки Дон Кихот с ветряными мельницами). Мало того, что он оказывается на грани вышеописанной зависимости, так еще и в реальной жизни все равно не сможет ничего противопоставить новым стрессам.

Для того, чтобы через игру действительно сублимировать агрессию и другие "социально опасные" побуждения без вреда для себя и окружающих, надо, напротив, абстрагироваться от реальности и ее проблем, принять правила игры, научиться сопереживать своему герою в виртуальности – но не переносить на него своих проблем и уж тем более не заимствовать из игры методы их решения. Формирование виртуального альтер эго является вовсе не тревожным симпто-

мом раздвоения личности, а напротив, защитным механизмом, сберегающим психику игрока. Конечно, до тех пор, пока игрок не начнет путать оба своих воплощения. Поэтому человеку со сформировавшейся личностью вышеописанные перегибы, в принципе, не страшны.

Что же касается детей, то здесь 90% ответственности лежит не на злых дядьках-разработчиках, а на окружающих взрослых, прежде всего – родителях. И лучшим средством спасения чада от "ужасов компьютерной зависимости" будет не битье по рукам за лишний час игры, а развитие в ребенке фантазии, творческого мышления и способности трезво смотреть на вещи. Плюс, конечно же, создание для него благоприятного психологического климата дома. Ведь большинство юных игроманов бежит в виртуальный мир от неразрешимых проблем мира реального.

И напоследок: помните о принципе, вынесенном в эпиграф. Игра способна приносить пользу только в том случае, если человек относится к ней именно как к игре – то есть к развлечению. Когда же она начинает замещать собой остальные жизненные приоритеты, то весь положительный эффект моментально оборачивается вовремя. Вам это надо?



ПОЧТА

Здрасте! Буду краток:
Спасибо за статью про *Edler Scrolls!* Все.
С уважением, Mike Nerevarin

Обожаю ходить в кино! Причем не на умные и концептуальные фильмы - их-то как раз лучше смотреть дома, в тишине и комфорте, а на тупые и разудальные блокбастеры, вроде "Трансформеров" или "Человека-паука". Но с некоторых пор знакомство с кино-картиной не заканчивается походом в кинотеатр, ведь по каждому мало-мальски приличному фильму выходит компьютерная игра, а это значит, что "Навигатор", скорее всего, про игру напишет, некоторые читатели - поиграют, и кое-кто даже упомянет ее в своих письмах. Волей-неволей приходится быть в курсе того, какие игры делаются по популярным кинолицензиям, и чем это грозит нам, игрокам. И такая ситуация наблюдается не только в кинематографе, но и в литературе. Игры все глубже интегрируются в нашу жизнь, становятся частью культуры, изменяют наше сознание. В общем, как вы поняли, сегодня много будет писем, посвященных не мелким, однодневным проблемам, а всей игровой индустрии в целом. Растем над собой, однако...

Требуем всю правду!

Тактика "скармливания" информации крохотными крупицами уже жутко достала. Уж не с конца ли 80-х годов в западном кинематографе начался этот процесс "отопсения"? Ажиотаж вокруг каждой мелочи в личной жизни киноактеров и зарабатывание на этом денег - побочное явление этого процесса. Он (ажиотаж) был в Голливуде всегда, но в последнее время приобрел немыслимые масштабы. Примерно такая же ерунда и в геймdevелопинге, только с информацией о игре. Лично меня не прельщает возможность пускать слюни на каждую крупицу новых сведений об игре, ожидая другой крохотной подачки.

В ДВУХ СЛОВАХ

Я не знаю, сколько пикселей вы скармливаете редакционным Ктулху, какого рода кофе(?) пьют Кузьмичев (что более важно - из какой кружки и, что же на ней нарисовано!) и Подстрешный, сколько Красных Карандашей сломал Игорь Бойко в приступе праведного гнева. Не знаю количества разведенных зайцев или людей, пропавших без вести... в общем, не знаю, каких жертв стоит выпуск Видео Навигатора. Возможно, вы даже мучаетесь. Так вот... это того, черт побери, стоит! Мучайтесь дальше!

Ян aka Garbage

Мучаемся, ха. Мучается Сэм Фишер без зеленых очков, а сотрудники редакции получают удовольствие от любимой работы. Хотя, по правде говоря, пара лишних часов в сутках помогла бы им делать это, скажем так, в более спокойном темпе.

Я, может, чего-то не понимаю. Может, это часть рекламной компании. Это что-то вроде требований поп-звезд: "Мне без разницы, какие про меня будут слухи пускать - хорошие или плохие. Главное, чтобы правильно фамилию писали в прессе". Представляю, какой ажиотаж поднимается вокруг *Crysis*, когда одна половина геймерских масс ругает его, а вторая - возносит до небес (я тут подумал, что тоже косвенно участвую в его рекламе... черт возьми... we are



doomed!). Естественно, я говорю только о крупных, очень ожидаемых проектах. Кстати, мы привыкли ругать разработчиков - такие-сякие, опять никаких свежих идей, сколько можно одно и тоже под разными соусами подсовывать! Мне раньше не приходила в голову такая крайне очевидная мысль, но сейчас хедшотом разнесла полчераена: игробизнес - это всего лишь бизнес. И дело по большей части не в тех, кто производит, а в тех, кто потребляет. В нас, игроках. Кстати, одна из причин, по которой некоторые нестандартные фишки разработчики стараются не афишировать сразу после анонса своего проекта - боязнь того, что среднестатистический игрок не захочет брать слишком необычный продукт. Так может, пришло время что-то менять?

Александр aka Insider

В своем письме Александр, по сути, описал классическую схему раскрутки проекта. Чтобы релиз даже хитовой игры стал настоящим событием, о нем надо начинать говорить заранее, за год, может быть, полтора. При этом задача PR-отделов сделать так, чтобы проект был на слуху в течение всего этого времени. Это значит, надо постоянно создавать информационные поводы для нашего брата-журналиста. А наш брат-журналист существенно привередливое, десяти новых скриншотов ему мало, ему подробности ранее не известные подавай. А что прика-

жете подавать, если об игре рассказано все, что можно сразу после анонса? Вот и приходится выпускать информацию на волю малыми дозами, дабы хватило ее до самого до релиза. Кроме того, нельзя забывать о фанатах, их тоже надо подкармливать свеженькими роликами и скринами, где изображено что-нибудь эдакое, что раньше не светилось. И нравится нам это или нет, мы с нетерпением ждем очередного скриншота или слуха об игре. И достаточно перечитать письмо Александра, чтобы понять, что этот метод работает на все 100! Кстати, насколько мне известно, сотрудники редакции недавно пообщались с разработчиками четвертой "Готики", и...

Пять лет без апгрейда

Тема моего письма, стара как мир "Console VS PC". Я наблюдал на протяжение восьми лет споры на форумах, в журналах, и даже в некоторых передачах на ТВ кто победит. Разные стороны приводили как они полагали весомые доводы: "Комп" позволяет играть, печатать реферат, программировать и вообще работать - давайте уж разделим наконец игровая платформа на базе РС - это одна из возможностей ЭВМ и далеко не самая важная, но при этом самая ресурсоемкая, и 95 процентов HI-END РС используются только для игр, а консоль - это бытовой прибор специально для игр". Самый устойчивый стереотип касательно игр, на компьютере - умные, хардкорные игры, на приставках - простенькие казуальные забавы для детей, наверное бесконечные quick save\quick load в FPS увеличивают IQ, лично я играю для того чтобы получить удовольствие, а пишу для ума ищу в других местах. Пожалуй единст-

венная проблема слабого распространения приставок в нашей стране - это высокая стоимость игр, но ситуация изменилась, теперь игра на компьютер стоит 20 у.е. за jewel, а "платиновая" для приставки в районе 25 у.е. то здесь я думаю выбор очевиден, хотя и здесь много нюансов, обидно, что одни и те же игры так разнятся в цене, но что поделать приходится себя успокаивать тем, что если ты покупаешь игру на приставку тебе не нужно покупать к ней в довесок видеокарту за 300 американских президентов. Лично я подхожу очень ответственно к покупке игр, GranTurismo4, Killzone, MGS2, Burnout Revenge, я не жалею, что потратил приличную сумму на эти игры, количество удовольствия которые я получил от них все равно больше. Никто не утверждает что на РК нет интересных игр, RTS и RPG действительно требуют подключение серого вещества, но в эти игры играют не так много геймеров, так зачем оскорблять приставочников. За время PS2 сменилось пять поколений видеокарт, с момента старта приставки тактовая частота процессора возросла примерно в шесть раз, и теперь когда появляется новая консоль, которая просто поражает своими играми даже "пишишников", задумайтесь, вы хотите пять лет тратить кучу денег на постоянный "грейд" ненасытного и шумящего ящика под столом, после чего наслаждаться "багами" и "тормозами" или потратиться один раз, а потом получать удовольствие от превосходных игр несколько лет, для многих выбор очевиден.

Alexandr Kunitsyn

В ДВУХ СЛОВАХ

ГДЕ? ГДЕ, Я ВАС СПРАШИВАЮ??? Э-м...
Нет, не так. **ПОЧЕМУ???** Да, вот так лучше. Почему уже все кому не лень расписывают нам, как хорошо будет Fallout 3, а вы все еще спите???. Вы думали выложили ролик, и все?
Ну уж нет! Если в следующем Навигаторе не будет ничего нового про Fallout 3... То... **<додумайте уже сами, у меня фантазия кончилась>**

Kirill Stetsko

ТАК! ТАК, Я НЕ ПОНЯЛА!!! Почему, когда все читатели по двадцать второму разу перечитывают материал главреда о третьем Fallout из августовского номера и пересматривают интервью на сентябрьском диске, Kirill Stetsko задает провокационные вопросы? Если в течение ближайшего месяца ты, Кирилл, не наверстаешь упущенное, мы попросим дядю Гэндальфа, чтобы он превратил тебя в боксерскую перчатку Уве Болла!

Это письмо вызвано скучой, накатившей на меня во время сидения на даче. Решил заняться делом и выкег в деревне скриншот из одной очень известной игры. А почему бы НАВИ не организовать конкурс по-делок на компьютерную тему: лепка из глины, резьба и выжигание по дереву, рисунки, статуэтки, итд. А меня хорошо бы зачислить в участники.

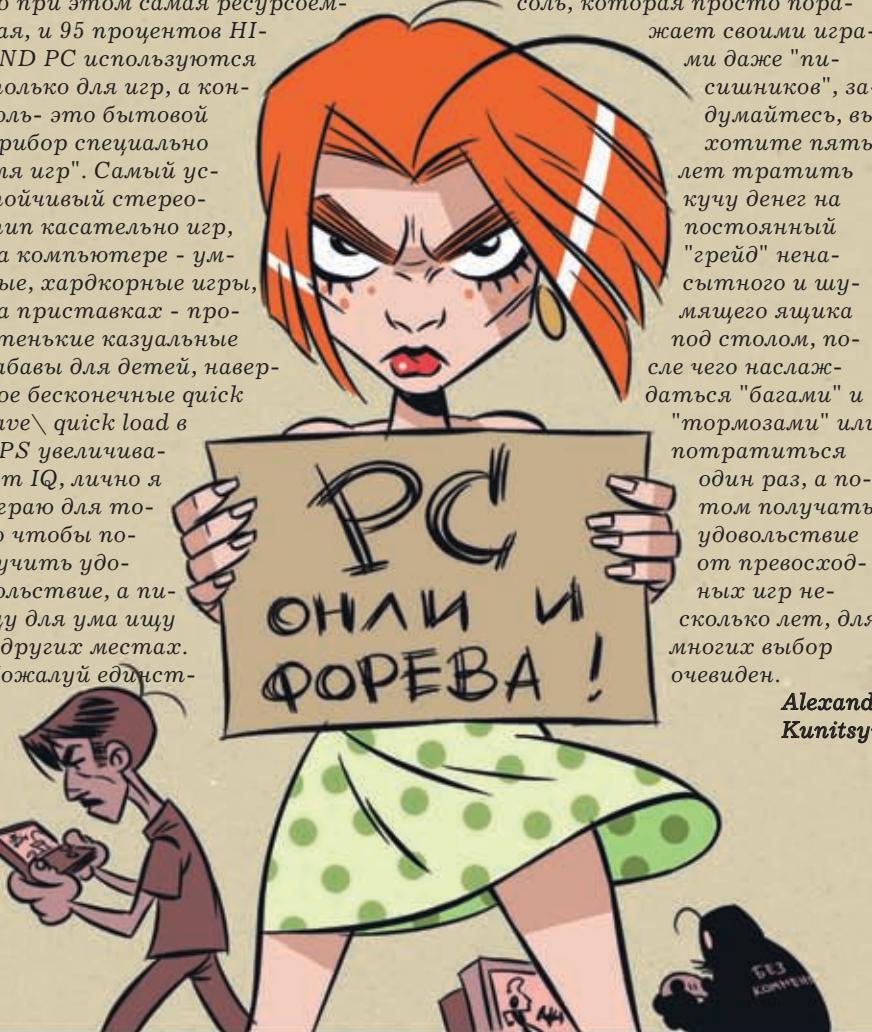
Темный Брата

Поверьте, не вредности ради, а токмо из-за любви к нашим районным почтальонам мы пока ничего такого не организуем. Если уж мешки с рисунками от наших читателей они до нас еле-еле доносят, то лавина скульптурок и прочих инсталляций их добьет. А у них у всех, между прочим, есть дети.

Хочу обратить внимание на последние игры от зарубежных разработчиков (в частности американских). Часто встречаются игры, как злые Русские уничтожают весь мир, а доблестные американцы пытаются нас остановить. Я думаю, что американцы хотят передать отношение к нашему народу, а возможно, и что-то другое.

Владимир

Рядовым американцам Россия вообще-то по барабану. Попроси их найти нашу страну на карте мира, процентов тридцать покажут на Китай, еще тридцать на Северный Полюс, а оставшиеся - на пустыню Сахара. Но, с другой стороны, это не оправдание сценарного произвола. Так не пора ли устроить пикет перед американским посольством и заставить их ответить за все? Предлагаю также выступить от имени инопланетян, которых бессовестно истребляют во многих компьютерных играх.



Для начала расставим все точки над "i" в ценовом вопросе. Если мы говорим об играх для Xbox 360 или PS 3, то за 25 у.е. можно купить либо "платиновую" уцененку, либо "платиновый" трэш, либо "платиновую" пиратку. Реальная же цена составляет 1200-2000 рублей, притом что стоимость игр для PC, например, в сети магазинов "Союз" почти никогда не превышает 700 рублей, а в подавляющем большинстве случаев находится в интервале 250-400 рублей.

Также не стоит забывать, что большинство игр сегодня мультиплатформенные. Оно и неудивительно - зачем искусственно сужать потенциальную аудиторию, когда игру можно продать и владельцам PC и обладателям PS3, Xbox 360 (а если повезет, то еще и Wii). При этом, чтобы никто не уходил обиженным, разработчики и издатели стараются выдать бонусы владельцам каждой платформы. Gears of War вышла на приставке раньше? Зато обладатели PC получат дополнительный контент - их версия будет лучше и полнее. Так что, невзирая на провокации, мы продолжаем придерживаться нашего бессменного девиза "PC Only & Forever", хотя, надо признать, и у самых верных адептов PC в последнее время замечены симптомы консолльщины. Даже у Подстreichного есть две карманные приставки: Nintendo DS и PSP (а знали бы вы, сколько у него некарманных! - прим. ред.).

И последнее. У отсутствия аппреяда есть и другая сторона. Например, топовый PC уже заткнул за пояс Xbox 360, а что будет года через два?

Если хочешь быть здоров

В августовском номере Ольховский Никита пожаловался, что страдает таким распространенным заболеванием как склонность к шизофрении, не путать с так называемой "игровой аддикцией" (этот термин обозначает "отклонение от нормы"). Так вот: если ничего не делать, то это может перерости в полноценную шизофрению, вот тогда самое время действовать по плану "чемодан, вокзал, психушка". Пока может помочь отстранение от игр и компьютера вообще на долгий срок с последующим выездом бригады быстрого реагирования "НИМ". А чтобы не мучали всякие мысли об инкасаторах с дробовиком нарывавшие проделать пару лишних дыр в твоем теле нужно придерживаться пары простых правил:

- После длительного погружения в мир игры умыть лицо прохладной водой;

- Во время умывания ни о чем не думать;

- И самое главное: чаще читай Навигатор. Только этот игровой журнал заботится о твоем здоровье, ведь каждый раз открывая журнал твое подсознание акцентируется на надписи "МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН".

**Осинцев Алексей
aka WoodenGoblin**

Злые вы все-таки. Никита же, в конце концов, не виноват в том, что так долго смотрел телевизор, откуда узнал много новых слов и надуманных проблем. Да и потом, подщучивать над читателями здесь разрешается только мне, ну и некоторым сотрудникам редакции с моего письменного разрешения. А тех, кто будет лезть поперек меня в пекло, пошло в сад! А еще лучше - в лес. Говорят, пяток лет, проведенных в волчьей стае, способен на долгое время излечить любого от пагубной тяги к компьютеру.

Несерьезное хобби

Бывает даже среди знакомых, легче признаться в чрезмерном употреблении алкоголя, курении или в баловстве чем-то нехорошим; почему-то это считается нормальным явлением, обычным видом отдыха. А вот если скажешь, что любишь посидеть за компьютерными играми, так ты либо заболел, либо ребенок и слабак. Несмотря на все усилия игровой индустрии, даже ПК игры заклеймены как детские, следовательно... открыто говорить о своем увлечении весьма проблемно, дабы не получать ярлык дауна и неудачника, развеивая потом все презрение надоело. Почему у нас игры никак не могут быть приняты за нормальный вид отдыха, а аморальное поведение считается большей нормой, чем не желание что-либо крушить или квасить физиономию реальному человеку в соседнем дворе. Мне 21 и я скрываю свое увлечение, наверно, надо взрослеть и постепен-

но отходить от этого. Сталкивались ли с подобным сотрудниками редакции, что они об этом думают?

Rakshas

Помни, Rakshas, если кто-то называет тебя дауном и слабаком из-за любви к играм - это хороший повод расквасить ему физиономию. Мы, например, всегда так делаем.

Сотрудники редакции

А теперь давайте говорить серьезно и скучно.

За прошедший год оборот индустрии компьютерных игр составил около 12 миллиардов долларов. Из них около 300 миллионов приходится на Россию. Это значительно превышает оборот музыки. При этом темпы роста индустрии грандиозные! И это позволяет аналитикам предполагать, что наше с вами любимое хобби вскоре заткнет на пояс не только музыку, но и кино. Не хило так, правда?

Так что все, кто стесняется своего хобби, попробуйте осознать, потребителями какой серьезной индустрии вы являетесь. И главное, что нужно помнить: индустрия так сильно развивается, потому что игроков становится все больше и больше. Те, кто начал играть 10 лет назад, уже выросли, обзавелись семьями. Их родители открыли для себя волшебный мир казуальных игр. Их коллеги проводят время за "офис-киллерами" или пасьянсами. И не за горами время, когда об играх можно будет поговорить с кем угодно, не боясь остаться непонятым. Вот тогда-то мы и придем к власти.

Родные рожи лица

Наконец-то свершилось! Женская половина (третья, четверть...) редакции моего любимого журнала начала "открывать личики". Это я про интервью Анны Щегловой, если кто не понял. Надеюсь, это начинание не будет позабыто и мы, читатели и смотрители Нави, сможем увидеть лица остальных сотрудников редакции. Возможно даже и Ваше, уважаемая Жанна.

Страна должна знать своих героев! Отдельный респект Гнэлу Унаняну за отличную исполненную роль патриота Закхаева.

P. S. Только Кшаду не показывайте, а то мало ли...

Mephisto

Не дождется! ©

С почтой боролась
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQuin: 2244559

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

В последнее время вы стали баловать нас, своих читателей, всяческими хит-парадами. Я вот подумал и решил представить на ваш суд хит-парад авторов Навигатора. Сразу предупреждаю, рейтинг основан на моих сугубо личных предпочтениях, поэтому ни о какой объективности речи, естественно, быть не может. И прошу прощения у всех, кто по какой-либо причине не попал в мой ТОР 10, мест-то ведь всего десять и выбрать кого-то одного очень сложно.

Итак, представляем вашему вниманию! Только у нас! Супер-мега-хит-парад самых-самых лучших авторов журнала "Навигатор Игрового Мира":

10. Александр Рай



Открывает нашу десятку всем известный Александр Рай. Вот у кого хватает мужественности освещать все самые скоростные гонки и симуляторы, причем в то время, когда остальные без зазрения совести режутся в казуальные шутеры или стратегии. Наш герой не таков, он по-настоящему осознает всю прелест авто-игр и может в увлекательной форме рассказать про любые догонялки. За это заслуженное место.

9. Maxmyd



На девятой строчке скромно расположился некто Maxmyd. Эта загадочная личность не так часто балует читателей своими опусами, но бьет точно в яблочко. За это мы благодарим автора и ждем новых статей.

8. Жанна Давыдова



На восьмом месте у нас наше все - наша Жанна (конечно, Жанна заслуживает минимум первую позицию, но чтобы нас не обвинили ни в чем плохом, предложим почетную восьмую, надеемся, хозяйка почтовой рубрики нас поймет). Это чудесный цветок в редакционной пустыне М+Ш+С+'ей. Хотя это мало кто ценит, поскольку на ее хрупкие плечи возложена самая тяжелая ноша - разгребать тонны каждого дня литературных творений, претендующих, как минимум, на новую мысль вселенского масштаба. Из-за своей природной скромности Жанна никогда не попросит бесплатного молока или высунуть год за два. За это ей можно только восхищаться.

7. Дмитрий Васильев



Ведущий железной рубрики по праву занимает седьмое место. Кто являет-

ся связующим мостиком в пугающий мир hardware? Кто каждый месяц реально помогает читателям? Кто из журнала в журнал отвечает на одни и те же вопросы, "наличие которых в прошлых выпусках трудно даже представить"? Все это он - настоящий гуру железной мысли и патриарх компьютера - Дмитрий Васильев.

6. Андрей Шур



Встречайте, Андрей Шур! Вот кто действительно занят любимым делом, игра для него - удовольствие. Регулярные командировки в страну Бэтлфильдию сделали свое дело, теперь в стане Навигатора есть свой агент в любой мультиплеерной стрелялке. Так держать!

5. Александр Васнев



Ну а на пятой строке великий и ужасный Александр Васнев. Человек с легкостью может писать и про спортивные симуляторы, и про русские и нерусские квесты, и про стратегии, и про FPS'ы, и про все, все, все. Вы не поверите, но он даже может отвечать на письма читателей, правда нечасто - данный труд требует колоссальной отдачи. Кроме Жанны, это дано не каждому.

4. Анна Щеглова



На четвертом месте в хит-параде, но на первом в наших сердцах, редкое сочетание ума и красоты - Анна Щеглова. Ее вклад дело Навигатора поистине огромен. Когда все остальные бегут прочь, и не соглашаются ни за какой гонорар, в дело вступает храбрая Анна. Только она может мастерски изучить новых Sims'ов, что вышли за последний час. Только ей под силу написать рецензию на очередную игру по кинофильму. Более того, Анна Щеглова способна оценивать, о ужас(!), регулярные похождения Нэнси Дрю. Этот подвиг заслуживает особого уважения.

3. Владимир Веселов



Открывает список победителей Владимир Веселов - человек и пароход, по праву получающий бронзовую медаль. Признанный талант автора раскрывает себя во всей красе в каждой строке текста. Энциклопедические познания - предмет зависти многих. Горе-исторические консультанты мечтают о том, чтобы услышать мнение Главстрategа Навигатора. А сам Сид Мейер уже ус-

тал благодарить Владимира за новых адептов Civ-клана. Так восславим мы Владимира Веселова, как гениального человека, и отдадим должное игре всех времен и народов Civilization IV.

2. Гнэл Унанян



Почетное серебро достается хоть и не Глав-, но все же стратегу, причем Стратегу с большой буквы - Гнэлу Унаняну. Он ухитряется разглядеть в игре то, что невозможно увидеть даже вооруженным взглядом. Его аналитические изыскания навсегда войдут в анналы game-истории. Кладезь информации и гигант мысли - все это он, Гнэл Унанян.

1. Дмитрий Роммель aka Rommel



Слава Императору! Золото мы с радостью отдаем лучшему автору Навигатора Дмитрию Роммелю aka Rommel. Можно долго перечислять все положительные стороны и поступки автора, но остановимся на нескольких, самых значимых. "Так за что же Дмитрию первое место?" - спросят нас самые маленькие зрители. Отвечаем. Rommel сумел открыть простым неофитам дверь в увлекательный мир Warhammer. Каждый номер Rommel не перестает удивлять нас, нагоря выдавая увлекательные статьи и очерки. Rommel знает все о WarCraft'e, о простом и о том, который World of. Ну и наконец Дмитрий Роммель просто самый лучший автор. Слава Императору!

Гран-при. Даниил Кузьмичев

Неужели это все?

Нет. Мы не смогли не отметить специальным призом - Бриллиантовыми Си+, прости, Снарядами - выдающегося художника нашей с вами современности Даниила Кузьмичева. Мастер знает истинный толк в настоящем искусстве. Творец от Бога. В его шедеврах прослеживается глубина замысла и тонкий, почти сюрреалистичный смысл первозданности. Браво, мастер!



На этом наш супер-мега-хит-парад самых-самых лучших авторов журнала "Навигатор Игрового Мира" заканчивается. Благодарим всех за внимание. До новых встреч.

Вот такой получился у меня рейтинг. Надеюсь, вам понравилось. Если что, не обижайтесь. Всего вам хорошего!

С приветом, Михаил-Ant

СОДЕРЖАНИЕ CD&DVD

GC 2007 DVD

Лейпцигская выставка подхватила эстафетную палочку главной игровой выставки, принадлежавшую некогда Е3, и стала еще больше и представительнее. Разумеется, пропустить без внимания такое событие мы не могли. Встречайте подборку видео и пачки скриншотов прямиком с последней GC.

Демо-версии

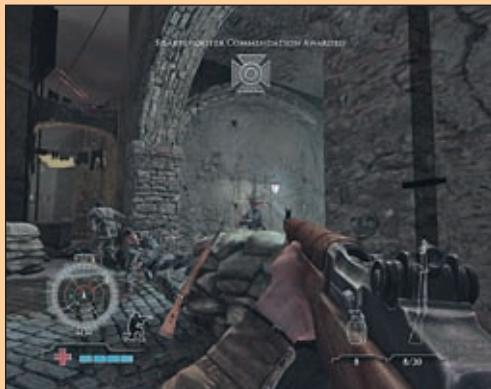
BioShock DVD

В течение получаса игры (из них половина уйдет на просмотр сценок на движке), вы успеете спуститься в подводный город Rapture, обзавестись тремя видами оружия и двумя плазмидами, взломать охранный бот и грохнуть пару десятков спрайсеров. Чтобы забороть широко разрекламированного "водолаза" Big Daddy, понятное дело, понадобится полная версия.



Medal of Honor: Airborne DVD

Урожайный август порадовал нас демкой еще одного проекта высшей категории. После непроматываемого брифинга и выбора оружия из скучного арсенала, мы десантируемся над уже засветившимся в роликах городком, занятым итальянскими чернорубашечниками. Задача вполне обычна - уничтожить четыре точки ПВО.



СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В наполнении дисков возможны изменения



Видеонавигатор

В конце августа в Германии прошла выставка Games Convention, это событие принесло радость огромному количеству самых разных людей: организаторы обрадовались рекордному количеству посетителей, издатели обрадовались новым контрактам, бус-бебисы обрадовались по долгу службы, а германские подростки из-за бус-бебисов. Но больше всех обрадовались два заросших и угрюмых сотрудника русского компьютерного журнала, потому что им теперь не надо было придумывать для "Видеонавигатора" лейтмотив.

Top 10 DVD

Испачкавшись в крови по самые локти в прошлой десятке, мы решили немного отойти от жестокости и сделать вполне безобидную десятку. Нет, на этот раз мы не стали отбирать лучшие пацифистские игрушечки или десять детских аркадок. Вместо этого мы подумали, что хороших-то игр много, а вот уровней - не очень. И решили отобрать самые запомнившиеся уровни и карты из известных игр. Правда, без насилия опять не обошлось и седьмое место десятки рекомендуется смотреть на голодный желудок.



E3

Наш видеорепортаж с последней Е3, которая прошла чуть раньше Games Convention. Рассказывает о всем том, о чем мы не могли умолчать. "Ха! - скажете вы. - Любой видеорепортаж рассказывает о том, о чем не могли умолчать его создатели!" Верно, верно, но наш же еще и показывает!



Интервью DVD**● Supreme Commander: Forged Alliance**

На Е3 нам не удалось встретиться с Крисом Тэйлером, зато мы смогли пообщаться с продюсером игры Джереми Эйблсом. Молодой человек оказался настолько общительным, что нам не удалось задать ни одного вопроса, пока он говорил. Впрочем, этого и не потребовалось, Джереми рассказал буквально все о готовящемся add-on'е к Supreme Commander.

**● Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer**

Системный продюсер Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer Натаниэл Чапман с радостью отвечает на вопросы нашего главного редактора. Вопросы, кстати, самые животрепещущие, например, будут ли отрицательные герои ущемлены по части квестов, стоит ли ждать в Mask of the Betrayer возможности совершать моральный выбор как в The Witcher и т.д.

**● Age of Empires 3: The Asian Dynasties**

Во втором адд-оне к Age of Empires 3 разработчики передадут под наш мудрый контроль три древние цивилизации: китайскую, индийскую и японскую. В ролике показан геймплей за японцев и измененный процесс перехода в более позднюю эпоху.

**● Assassin's Creed - art direction**

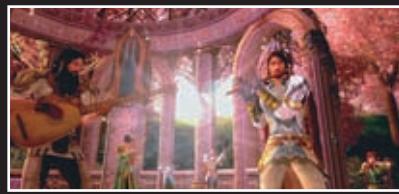
Давненько на наших дисках не появлялась милашка Джейд Рэймонд. Мы уже успели соскучиться. На этот раз очаровательный продюсер Assassin's Creed поведает нам о тонкостях средневекового дизайна.

**● Far Cry 2**

Первый видеодневник по Far Cry 2. Арт-директор студии Ubisoft Montreal рассказывает о технологиях грядущего хита, при этом не утомляя непонятными техническими терминами.

**● Lord of the Rings Online - Player's music**

Все, в ком умер музыкант, могут попробовать поиграть на инструментах в LoR Online, вдруг он там внутри еще живой? Благо в виртуальном Средиземье для этого существует несколько способов. Особенно обратите внимание на то, как просто и удобно можно сочинять мелодии в "Блокноте" (!) и с легкостью импортировать их в игру.

**Settlers: Rise of an Empire, The DVD**

Мало чем напоминают первые игры серии, Rise of an Empire по первым впечатлениям выглядит весьма примитивно. Скромное количество ресурсов, производственные цепочки максимум из двух звеньев, захват крупных нейтральных территорий одним кликом (нужно только подвести героя и потратить ресурсы на форт) - вряд ли такие упрощения сделают интересной экономическую стратегию. В деме имеется обучающий сценарий и одна скирмишевая карта.

World in Conflict DVD

Вполне вероятно, эта игра станет лучшей стратегией года, в первую очередь из-за шикарной графики, которую вы наверняка уже видели во множестве роликов с нашего диска. В деме мы имеем турнир и одну карту из кампании, которую можно использовать и для скирмиша (и поиграть, наконец-то, за наших).

**Джаз: Работа по найму DVD**

Игра, которая разрабатывалась как Jagged Alliance 3D, пока права на разработку продолжения "Джаги" не перешли к Акелле. Впрочем, смена названия мало что изменила - "Джаз" копирует JA2, начиная с набора ха-



рактеристик персонажа и количества AP за ход, и заканчивая паролем xer624 на сайте местного I.M.P. Довольно сырья демка отличается богатым контентом: четыре сектора, шесть наемников (плюс можно сделать своего) и \$100 000 на счету, которые можно потратить в онлайновом магазине Dickie Jay'я.

Агрессия

Смесь глобальной стратегии и RTS от разработчиков "Стальных монстров". В дему вошла обучалка и по одному сценарию на каждый режим игры.



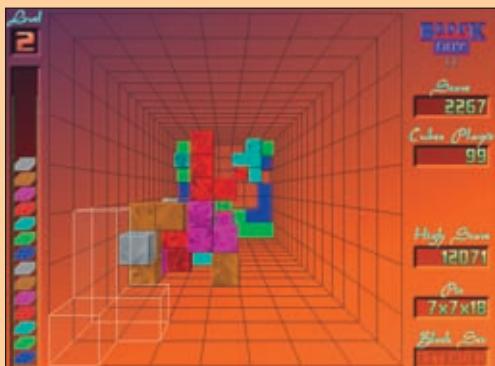
Freeware и Shareware игры

Banana Nababa

Маленький и очень удаленький платформер, герой которого прорывается к верхушке башни, уничтожая боссов - хранителей ценных артефактов. Каждого многоликого врага приходится убивать аж по три раза.

Blockout 2

Ремейк старинного трехмерного тетриса. В наличии несколько наборов фигур и вариантов раскраски игровой площадки.



Dream Sower

Летающее блюдце модели Dream Sower охраняет покой спящего, уничтожая ночные кошмары и украшая мир снов холмами, деревьями и зеленой травой.

Ether Vapor

Быстрый и насыщенный спецэффектами скролл-шутер. Коротковат, но зато не успевает надоест.

● Need for Speed ProStreet - Career

Наконец-то EA пролила свет на карьерный режим в ProStreet. Сколько типов соревнований, где они будут проходить, что нужно сделать, чтобы стать королем уличных гонок - обо всем этом вы узнаете из видеодневника.



● Need for Speed ProStreet - Drag racing

В этом видеодневнике разработчики решили поподробнее остановиться на любимом в народе режиме Drag. Что именно нового - смотрите в ролике.



● Fallout 3

Без преувеличения, бесценный источник информации для любого, кому интересен Fallout 3. Эмиль Паглиаруло, ведущий дизайнер игры, рассказывает прессе об убийствах детей, ролевой системе, сексе, диалогах, силовой броне и прочих деталях постапокалиптической RPG. Вряд ли вы где-то еще сможете увидеть подобное, поскольку с камерой на пресс-конференцию смог проникнуть только сотрудник "Навигатора".



● NHL 08

Ассистент-продюсер NHL 08 Мередит Гафней расписывает богатые возможности игры по части создания персонажа. Признаться, списку настраиваемых фич сможет позавидовать даже Oblivion.



● Sam & Max Episode 1 - Steve Purcell

Вы всегда хотели знать, кто придумал Сэма и Макса? Когда они появились на бумаге впервые? Каково это автору этих забавных персонажей заниматься дизайном игры? Обо всем этом и еще кое о чём поведает создатель и дизайнер Стив Пурセル.



● Sam & Max Episode 1 - David Bogen

А в этом видеодневнике речь пойдет об игровом дизайне. Кстати, пользуясь случаем, Дэвид Боган пожаловался на Стива Пурсела.

● Gods & Heroes: Rome Rising - Gladiator

Дизайн-директор Стив Хедлунд подробно описывает гладиаторский класс в грядущей MMORPG. Примечательно, что в G&H гладиаторы, будучи "вариацией" на тему "воина", владеют довольно экзотическим оружием.



● Gods & Heroes: Rome Rising - Soldier

Солдат - он и в Риме солдат. Типичный представитель воинского класса. Впрочем, пара богов, которым могут поклоняться солдаты в G&H, немного разнообразят привычного "файтера" несколькими абилками.



● Gods & Heroes: Rome Rising - Scout

Скауты в G&H - читай лучники. Идеальный класс для разведки и борьбы с мобами и другими гражданами на дальних дистанциях. Всем почитателям стрельбы из лука - самое то.

Видеопрезентации DVD

● BioShock

Когда-то этот город на дне океана должен был стать островком свободы для великих художников и гениальных изобретателей. Теперь это обитель безумных злодеев и потерянных душ. Маленькие дети здесь чаще говорят с мертвецами, чем с живыми. Дым и вода, неоновая реклама и кровь. Только здесь по мановению вашей руки врага охватывает огонь и сковывает лед, жалят дикие пчелы и глушат разряды тока. Это Rapture - место, где смерть не вечный покой, а лишь короткая передышка.



● Madden NFL 08

Несмотря на свою экзотичность, самая популярная американская игра вполне может заинтересовать русских игроков. В Madden NFL есть самая важная составляющая спортивных игр - высокая динамика и приличный уровень насилия на поле. Назвать графическую часть идеальной - значит покрывать душой (все сверхмодные примочки в очередной раз посетили лишь next-gen приставки, обойдя PC стороной), зато из-за крайне умеренных требований к ресурсам игра весьма лояльна к владельцам компьютеров двух-, а то и трехлетней давности. Madden NFL - неплохой способ скоротать время вплоть до выхода нормального, европейского футбола.

● Кодекс Войны

"Кодекс Войны" - это первый из могикан новой волны пошаговых варгеймов-гексагональников. При ближайшем рассмотрении он оказывается мускулист как гризли, мудр как ворон, хитер как росомаха и хорош собой как черт. Одним словом, все задатки великого вождя славного племени, чья история изобилует громкими именами, у "Кодекса" налицо. Впрочем, новые времена диктуют новые правила. Бескompromиссность варгеймов старой школы канула в лету. К начинающим "Кодекс войны" вполне лоялен, однако стоит выставить максимальную сложность, и местный AI задаст жару любому гроссмейстеру.

Видеопревью DVD

● Tabula Rasa

Так ли хорош Ричард, как его Гэрриот? Так ли плохо Табула, как ее Раца? Сколько бэйнов можно положить одной обоймой и как страшен лаг, если MMO построена на стрельбе? Эти и множество других вопросов можно узнать из превью по бета-версии игры, медленно, но верно добирающейся до октябряского релиза.



Fate by Numbers - Episode 1 DVD

Адвентюра, явно созданная под впечатлением от Blade Runner, однако, в отличие от классики Westwood, в Fate by Numbers основой графики является черно-белое видео с живыми актерами.

Первый и пока единственный эпизод знакомит зрителей с главной героиней - частным детективом, а также с угрем городом будущего, где между небоскребами проносятся летающие машины, а охранным корпорациям противостоят скрывающиеся в подземке повстанцы.

Видео снято на очень хорошем для любительского проекта уровне, головоломки не слишком сложны, а музыка прекрасно вписывается в общий стиль игры. Отличное развлечение на пару-тройку часов при условии, что вы понимаете английскую речь без субтитров.



Frenetic Plus

Аркадка, коварно притворяющаяся шутером с видом от третьего лица, в которой стреляющие разноцветными снарядами враги разносятся в пух и прах героем в боевом костюме. Однообразие процесса (дополнительные режимы игры открываются только в конце кампании) компенсируется огромным ассортиментом брони, апгрейдов и оружия.

Incursion v.0.6.1A

Новый "рогалик", основанный на ролевой системе d20 от Wizards of the Coast, знакомой многим по последним редакциям D&D и основанным на них CRPG. Механика настолки перенесена почти один в один, что дает игроку как уйму возможностей для создания уникального персонажа, так и богатый тактическими приемами бой. Приятное впечатление оставляют и игровой интерфейс, активно использующий цвет, и генерация разнообразных по конфигурации подземелий - вы ни за что не перепутаете каморку с покрытым слизью полом и пещеру, через которую течет река.



Kebab Shop Manager

Помните, как в одном из первых Broken Sword продавец кебабов смахивал с них мух ершиком, утащенным из туалета близкайшего бара? Так можно вести дела на простом рынке, но в сердце Лондона, где половину территории уже застолбила турецкая компания, лысому усатому менеджеру греческой сети закусочных придется прибегнуть к по-настоящему грязным методам поддержания бизнеса на плаву.

Momentum Missile Mayhem

Пушке футуристической конструкции поручено разносить наседающие волны танков плазменными шарами. Честный просчет ударов позволяет бить врага не только в лоб, но и с ракетами, а то и болтоно сталкивать танки друг с другом.

Ninjah

Головоломный платформер, герой которого знает целых три способа перемещения, что безусловно пригодится при прохождении очередной двухмерной полосы препятствий.

Projekt "W" - Phase 1

Пошаговая стратегия с супердержавами будущего в главных ролях. Военное дело, контроль населения, научные исследования, разведка и саботаж - эти методы достижения мирового господства применялись уже не раз, но кому не хочется снова стать властелином всей Земли?

Psyran

Безжалостный убийца времени из племени "Собери три одинаковых фишки в ряд", почему-то совсем не требующий денег за свои услуги, в то время как десятки его собратьев пытаются продаться за \$15-20.

Punishment (I + II)

Два простых по сути, но сложных в прохождении платформера, единственным монстром в которых можно считать разработчика, создавшего на редкость зубодробительные уровни.



Quantum Minigolf

Как обычный мини-гольф игра не представляла бы особого интереса, но автор заставил шарик подчиняться законам квантовой физики. Зрелище вышло очень любопытное.

Race Into Space

Атмосферная стратегия, позволяющая игроку оказаться на месте руководителей космических программ СССР и США в самый разгар космической гонки. Будни дежурного по космосу состоят из (не)удачных запусков, исследований новых модулей, планирования миссий и контроля тренировки астро- или космонавтов. Да и соперник за океаном не дремлет и вполне может запустить первый спутник или слетать на Луну раньше вас, о чем придется узнать из нарезки кинохроники.

Для поддержания баланса и играбельности структура советской космической программы представлена в упрощенном виде, но при этом СССР одарен не существовавшими в реальности проектами лунных миссий.

Return To Sector 9

Космострелялка, награждающая проворных игроков новыми кораблями и массой дополнительных режимов игры: от обороны ветряных мельниц хиппи, до спасения затерянных в космосе человечков.

Space Aggressor

Отважный герой мчится к логову космического злодея. Чтобы не взлететь вместе со своей базой на воздух, этому самому злодею придется как следует поднапрячься, отстраивая и посылая навстречу герою орды разнокалиберных испытателей. Роль героя может исполнять как компьютер, так и подвернувшийся под руку homo sapiens.

TAGAP

(The Apocalyptic Game About Penguins)

В результате аварии на сверхсекретной лаборатории на свободу вырвались злобные пингвины, обученные управляться с разнообразным оружием и военной техникой. В роли единственного относительно незлого антарктического курьеза игроку придется вправить или вышибить мозги своим собратьям.

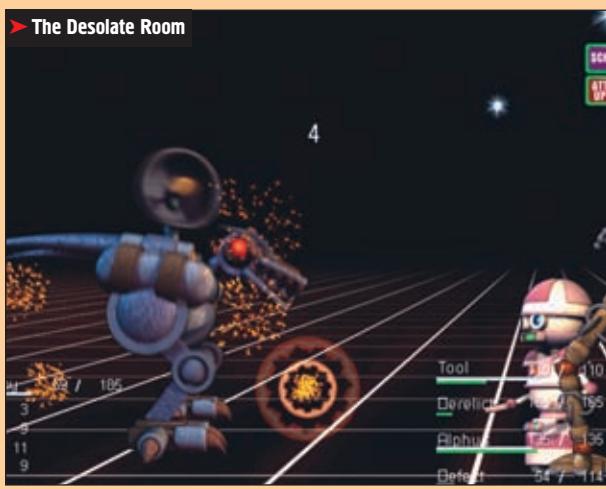
The Desolate Room

Бродя по пустынным островам в поисках яиц, кофеварка на ножках натыкается на остовы четырех роботов, пораженных неведомым вирусом. Выяснение причин такого незавидного положения железок придется проводить в виртуальном пространстве, сражаясь с электронной заразой с помощью набирающих опыт "душ" роботов.

Vectra

Кубики ползут по трубе в сторону вооруженного лазерами игрока. Казалось бы, все проще некуда. Но мишени окрашены во множество цветов, и по каждому нужно стрелять соответствующим лучом. Поначалу воевать легко, но сложные цвета и быстрые цепочки целей потребуют очень хорошей реакции.

> The Desolate Room





► Armed Assault



► S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дополнения

Armed Assault DVD

Главный на сегодняшний день самодельный адд-он к Armed Assault. Тотальная модификация добавляет в игру столько новых возможностей, сколько не привносят все появившиеся ранее плагинчики вместе взятые. Главное достоинство мода - колоссальные изменения боевых единиц. Во-первых, почти все они подверглись ретекстурингу в соответствии с реальностью. Во-вторых, техники и пехоты стало гораздо больше. Чего стоит замаскированный снайпер или новая армия в тельняшках и ушанках. А сколько приятных мелочей мы получили: функция радио в любом транспортном средстве, замена большинства звуков оружия и техники, новые спецэффекты взрывов, новый вид от третьего лица. Не стоит забывать о поправках в AI и балансе, причем это не пустое изменение конфигов, а серьезные фичи. Например, A-10 теперь может сбрасывать кластерные бомбы, что сильно увеличивает его боевую мощь.

Call of Duty 2

Практически ни один номер не обходится без подборки по COD2. И в тот раз менять традицию не будем, выложив лучшие восемь карт, созданных



комьюнити за прошедший месяц. В принципе, все стандартно: несколько нормандских городков, одна зимняя карта, одна в стиле "de_rats" и нестандартная "Cube".

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

EA расщедрились на полноценный набор программ по редактированию всех аспектов игры - см. его на нашем диске вместе с первыми образцами модостроительства.

Company of Heroes

Набор из шести сетевых карты. Большинство довольно обыденные, за исключением работ Road2Caen и Black Swamp. Первая может похвастаться своим необычным построением, особенно для режима "контроль ключевых точек". А вторая просто дьявольски красивая, тем более под DirectX10, поддержка которого появилась в последнем патче.

Crashday

Один мод, пятнадцать новых трасс и четыре транспортных средства. Самое интересное, что все трассы предназначены для режима "гонка", а весь транспорт был сконвертирован из GTA.

DOOM III DVD

Незамысловатая, но масштабная по своему содержанию модификация, стилизующая графику третьего "Дума" под графику из второй части. Даунгрейд нацелен угодить абсолютно всем. В первую очередь - ветеранам мира 3D-экшенов, желающим окунуться в старину, без особых заморочек. Также, мод будет в радость всем тем, кто не любит темные коридоры марсианской базы, ведь такое понятие, как "источник света", здесь просто отсутствует. А еще автор мода увеличил количество монстров, дабы придать геймплею драйв, присущий второму "Думу".



► DOOM III

Elder Scrolls 4: Oblivion

Порой удивляешься, на что только не способен фанатский креатив. Самыми интересными задумками этого номера стали: раса тамриэлевских аборигенов, сумасшедший мир TARDIS, новый город с живым императором Уриэлем Септимом, и набор причудливых масок и шлемов Musya Kabuto.

Grand Theft Auto: San Andreas

Две полицейские машины, спортбайк, джип и огромный набор автомобилей из фильма Fast and Furious (по-нашему - "Форсаж"). Коповские авто получились на твердую четверку, а вот Jeep SUV и мотоцикл потянут на пять с плюсом. Форсажевые тачки довольно разные в плане детализации и их целых 12 штук.

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

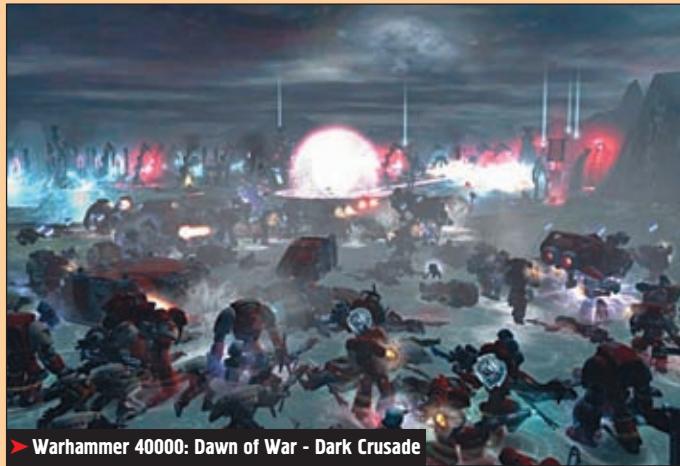
В этот раз мы порадуем вас тремя англоязычными скирмишами, одной картой от русского разработчика и двумя картами "по сценарию" на немецком языке. Практика показывает, скирмиши от русских разработчиков самые красивые и сбалансированные, англоязычные же, как правило - чистой воды халтура, а вот немецкие сценарии самые интересные по геймплею и всегда используют неординарные решения, но вот сюжет в них понять достаточно трудно.

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II - The Rise of the Witch-king

Пять новых карт, полностью отличающихся друг от друга по дизайну и геймплею. Вам предстоит оборонять крепость, воевать на заснеженном подножье горы, рубиться в оригинальную мини-игру прямо в центре Мордора, пробиваться отрядом героев через подземелье, кишашее нежитью и даже побывать в увлекательном и красивом мире Эрагон.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Отдельных мини-модов для "Сталкера" в последнее время стало совсем



► Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade

мало, гораздо чаще они выходят комплектами. И вот очередная тотальная модификация состоящая из лучших мелких фэновских плагинов к игре. Изменений куча (полный список можно узнать в readme), но вот несколько самых главных: 16 новых модификаций оружия, более разнообразный арсенал у NPC, заметно улучшена графика, а в полях Зоны завелись новые монстры.

Star Wars Empire At War: Forces Of Corruption DVD

В рядах ТКМ (Тяжеловесных Крупномасштабных Модов) пополнение - Ultimate Empire at War, в который вошли карты, юниты и герои, оставленные за бортом как разработчиками EaW, так и создателями других модов. Также в наличии подборка карт для скриптиша.

Supreme Commander

Традиционные скримши-карты, которых в этот раз всего пять штук. На двух из них (Cratermoon и Luna), бои будут происходить прямо на поверхности луны. Карта Coastal Siege показывается чрезвычайно сложной задачей даже самым искусным стратегам. Wake Island предназначена для тимплея тремя командами. А "100 Acre Wood" просто образцовая карта на четырех игроков.

Titan Quest DVD

Давненько по Titan Quest не было ничего нового, даже несмотря на выход адд-она. Похоже, это моддеры силы копили. Встречайте! Первая неофициальная кампания. Длинная сюжетная линия с кучей квестов на громадном континенте, поделенном аж на 15 участков с телепортами. Сюжет и геймплей по-прежнему связаны с греческой мифологией. Модификация по качеству не уступает оригинальной игре.

Warcraft III: The Frozen Throne

"Варкрафт" упорно сопротивляется отправке в дом престарелых, демонстрируя публике новые плоды твор-

чества своих фанатов. Карты, карты, карты - и немного моделек для полностью картины.

Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade DVD

Наконец-то фанаты DoW сделали полноценную однопользовательскую кампанию (не прошло и трех лет) - DoW Kingdom. В наличии: новый сюжет (разборки вокруг упавшего корабля космодесанта), нелинейность, поддержка всех семи рас, красивый дизайн местности и улучшенный AI. До кучи выкладываем пачку модов и карт калибром поменьше.

Онлайн DVD

Троицеарствие

Онлайновая MMORPG, в основу сюжета которой легли произведения известного отечественного писателя в жанре фэнтези Юрия Никитина. Игра бесплатна для пользователей. В игровом мире "Троицеарствия" сражаются два крупных государства: Артания и Куювия. Степные воины артане славятся своей отвагой и физической силой, а развитая цивилизация куювов в большей степени полагается на магию. Все события разворачиваются на территории Восточной Европы, а текст диалогов стилизован под древнерусскую речь.

Драйв@Mail.ru

Многопользовательская игра, в которой вам уготована роль экстремального гонщика, добывающего славу и деньги в заездах на различных типах машин. Можно использовать нитроускорители, гранатометы, мины и дробовики. А цель только одна - победить любой ценой.

Жуки@Mail.ru

Всем, кто мечтал завести жуков, но боялся сделать это в реальной жизни. Их необходимо тренировать и воспитывать. Взамен питомцы будут зарабатывать для себя и хозяина деньги, участвуя в спортивных соревнованиях.



► Драйв@Mail.ru

Патчи

- ◆ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.1.0004 Rus
- ◆ Великие битвы: Курская Дуга адд-он DVD
- ◆ Combat Mission: Shock Force v.1.02 Eng DVD
- ◆ StarCraft: Brood War v.1.15.1 Multi
- ◆ Gothic 3 v.1.4 до v.1.41 Multi
- ◆ Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v.1.03 Eng DVD

Программы

A4Desk v.5.79

Программа для создания flash-меню и flash-сайтов. Отличается понятным и удобным интерфейсом, полным набором функций для создания сайтов, наличием готовых шаблонов и картинок.

Auto FTP Manager v.4.01

Программа для автоматизированной передачи данных между компьютером и FTP-серверами. Из особенностей отметим следующие:

- автоматическая передача в определенные месяцы, недели или часы;
- синхронизация папок;
- запись активности на FTP-сервере с последующим сохранением и просмотром;
- работа в фоновом режиме.

Amadis Video to iPhone Converter 2

Очень простая программа для конвертации любых видеофайлов в формат iPhone MPEG-4 Video. Из настроек доступно лишь изменение разрешения конечного файла.

Amond ASF/WMV Video Converter v.2.2

Данная программа помогает конвертировать файлы форматов AVI, DivX, Xvid, MPEG1, MPEG2, RM в формат WMV и ASF.

Можно выставить конечное качество файла, его размер, количество кадров. Также есть различные аудионастройки.

Cameron Diaz Sexy Screensaver

Скринсейвер с Кэмерон Диаз.



Cheetah CD Burner v.4.10

С помощью этой программы быстро и легко записываем CD, Audio CD, загрузочные CD-диски. Также можно создавать ISO-образы.

File Lock v.6.1.4

Программа для блокирования и скрытия папок на компьютере.

Music Label 2008 14

Программа для создания базы данных имеющейся у вас музыки. Кроме привычной сортировки по стилям и редактирования тэгов, стоит отметить следующее:

- рейтинг песен;
- онлайновую базу данных;
- создание плэйлистов;
- контекстный поиск песен;
- создание обложек к дискам;
- добавление в файлы текстов песен.

QwikSpy v.2.4

Перед нами самая настоящая шпионская программа. Шпионит она за детьми, которые сидят за компьютерами, в свободное от родителей время.

Мало того, что в фоновом режиме потихоньку делаются скриншоты, так еще и все, что происходит на мониторе, - записывается.

Recover Files 2

Программа для восстановления удаленных файлов и защиты файлов от удаления. Восстановить можно файлы:

- уже удаленные из Корзины;
- с FTP-серверов;
- удаленные с помощью команд Cut и Move;
- удаленные антивирусом;
- удаленные с дискет или flash-карт;
- удаленные с помощью командной строки DOS.

Sound Mill v.1.3

Вот уж действительно - фабрика звука. Редактирование и создание собственных звуковых эффектов, наложение эха, соединение и разделение звуков - все это присутствует. Эта программа пригодится начинающим звукорежиссерам, редакторам и всем тем, кто работает со звуковыми эффектами. Главные фичи:

- полная поддержка трехмерного звука, начиная от систем 2.1 и заканчивая 7.1;
- автоматическое выравнивание громкости всего файла;
- автоматическое планирование плейлиста;
- восстановление поврежденных файлов.



DVD

№ 09 (124) '2007

Видеорецензии	Демо-версии	Дополнения
► Madden NFL 08	► BioShock	► Return To Sector 9
► Bioshock	► Кодекс Войны	► Space Aggressor
► Кодекс Войны	► Tabula Rasa	► TAGAP (The Apocalyptic Game)
► Видеопревью		► About Penguins)
		► The Desolate Room
		► Vectra
Freeware и Shareware игры		
	► BioShock	► Armed Assault
	► Medal of Honor: Airborne	► Call of Duty 2
	► Settlers: Rise of an Empire, The	► Command & Conquer 3:
	► World in Conflict	► Tiberium Wars
	► Джаз: Работа по найму	► Company of Heroes
	► Агрессия	► Crashday
		► DOOM III
		► Elder Scrolls 4: Oblivion
		► Grand Theft Auto: San Andreas
		► Heroes of Might and Magic V:
		► Hammers of Fate
		► Lord of the Rings: The Battle for
		► Middle-earth II - The Rise of the
		► Witch-king
		► S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of
		► Chernobyl
		► Star Wars Empire At War: Forces
		► Of Corruption
		► Supreme Commander
		► Titan Quest
		► Warcraft III: The Frozen Throne
		► Warhammer 40000: Dawn of War -
		► Dark Crusade

С 2007	Виденавигатор	
► Видеоновости	► Assassin's Creed - art direction	► The Asian Dynasties
► Игровое видео	► Far Cry 2	► Assassins's Creed - art direction
► Топ 10	► Lord of the Rings Online -	► Far Cry 2
	► Player's music	► Player's music
	► Need for Speed ProStreet -	► Need for Speed ProStreet -
	► Career	► Drag racing
		► NHL 08
		► Sam & Max Episode 1 -
		► Steve Purcell
		► Sam & Max Episode 1 -
		► David Bogen
		► Gods & Heroes: Rome Rising -
		► Gladiator
		► Gods & Heroes: Rome Rising -
		► Soldier
		► Gods & Heroes: Rome Rising -
		► Scout
		► Supreme Commander
		► Forged Alliance
		► Neverwinter Nights:
		► Mask of the Betrayer



The Moon Walk Screensaver

Скринсейвер на тему лунных пейзажей.

Wondershare 3GP Video Converter v.3.1.11

Программа для конвертации всех видеофайлов в формат мобильных телефонов 3GP (Nokia, Motorola, Sony Ericsson и другие).

Wondershare iPhone Converter Suite v.3.2.21

Две программы iPhone Video Converter и DVD to iPhone Converter, объединенные в один пак. Первая конвертирует файлы всех видеоформатов в формат iPhone, вторая конвертирует DVD в формат iPhone.

В обоих случаях присутствует приятный интерфейс, настройка разрешения файла, битрейта, качества звука и другие полезные опции.

Драйверы

- ◆ ATI Tray Tools v.1.2.6.964
- ◆ ATITool v.0.27 beta 1
- ◆ Catalyst v.7.7 для Win2K/XP и Vista 32/64 WHQL
- ◆ Catalyst v.7.7 для Win2K/XP и Vista 32/64 WHQL (motherboard)
- ◆ Драйверы v.15.01 для чипсетов NVIDIA nForce 590 SLI AMD/Intel и nForce
- ◆ 430/410/405/400
- ◆ VIA Hyperion Pro v.5.11A
- ◆ ForceWare v.162.15 beta (XP)
- ◆ RivaTuner v.2.01

Сервис-пак DVD

- ◆ Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ◆ Ad-Aware 2007 Pro Beta 6
- ◆ ArtMoney SE v.7.26
- ◆ CCleaner v.1.41.544
- ◆ CheatBook-DataBase 2007
- ◆ DOSBox v.0.72
- ◆ DOShell v.1.4
- ◆ Download Master v.5.3.4.1093
- ◆ FastStone Image Viewer v.3.2 мультиязычный
- ◆ Fresh Download v.7.84
- ◆ GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- ◆ IrfanView v.4.40
- ◆ K-Lite Codec Pack v.3.3.5 Full
- ◆ Light Alloy v.4.1
- ◆ Magic Script v.0.7.0.5
- ◆ Mozilla Firefox v.2.0.0.5 Rus
- ◆ Opera v.9.22
- ◆ Quick Time Player v.7.2.0.240
- ◆ Real Alternative v.1.52
- ◆ Swift Player v.1.1
- ◆ VDMSSound v.2.0.4
- ◆ WinAce v.2.65
- ◆ Winamp v.5.35
- ◆ Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- ◆ Windows Media Player 11 WinXP rus
- ◆ WinRAR v.3.70 beta 8

Лаборатория Касперского

- ◆ Антивирус Касперского Personal v.7.0.0.125
- ◆ Kaspersky Internet Security v.7.0.0.125

Скриншоты DVD

Обои

Корзинка DVD

Трейлеры фильмов DVD



Онлайн	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Троицецарствие ◆ Драйв@Mail.ru ◆ Жукки@Mail.ru
Ницерспорт	
Патчи	<ul style="list-style-type: none"> ◆ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.1.0004 Rus ◆ Великие битвы: Курская Дуга ад-он "Курская битва: Забытые сражения" ◆ Combat Mission: Shock Force v.1.02 Eng ◆ StarCraft: Brood War v.1.15.1 Multi ◆ Gothic 3 v.1.4 до v.1.41 Multi ◆ Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v.1.03
Программы	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Auto FTP Manager v.4.01 ◆ Amadis Video to iPhone Converter 2 ◆ Amond ASF/WMV Video Converter v.2.2 ◆ Cameron Diaz Sexy Screensaver ◆ Cheetah CD Burner v.4.10 ◆ File Lock v.6.1.4 ◆ Music Label 2008 14 ◆ QwikSpy v.2.4 ◆ Recover Files 2 ◆ A4Desk v.5.79 ◆ Auto FTP Manager v.4.01 ◆ Amadis Video to iPhone Converter 2 ◆ Amond ASF/WMV Video Converter v.2.2 ◆ Cameron Diaz Sexy Screensaver ◆ Cheetah CD Burner v.4.10 ◆ File Lock v.6.1.4 ◆ Music Label 2008 14 ◆ QwikSpy v.2.4 ◆ Recover Files 2
Сервис-пак	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ad-Aware SE Standard v.1.06 ◆ Ad-Aware 2007 Pro Beta 6 ◆ ArtMoney SE v.7.26 ◆ CCleaner v.1.41.544 ◆ CheatBook-DataBase 2007 ◆ DOSBox v.0.72 ◆ DOShell v.1.4 ◆ Download Master v.5.3.4.1093

Лаборатория Касперского	<ul style="list-style-type: none"> ◆ AntiVirus Kasperskogo Personal v.7.0.0.125 ◆ Kaspersky Internet Security v.7.0.0.125
Скриншоты	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Активирус Касперского Personal v.7.0.0.125 ◆ Kaspersky Internet Security v.7.0.0.125
Обои	
Корзинка	
Трейлеры фильмов	



**Чувак, прорываемся к почте!
Мне надо забрать свежий
"Навигатор"!**

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал “Навигатор игрового мира”

Почтовый индекс _____ **Адрес** _____

Ф.И.О.: _____

Телефон (_____) _____ E-mail _____
код города

Извещение	 <small>Основан в 1841 году</small> ООО "Навигатор Паблишинг" <small>(наименование получателя платежа)</small>	Уважаемые работники Сбербанка! <small>Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! Не объединяйте платежи!</small>	Форма № ПД-4
	<input type="text" value="7 7 0 3 2 0 5 1 5 6"/> <input type="text" value="4 0 7 0 2 8 1 0 9 3 8 1 7 0 1 0 5 6 1 6"/> <small>(ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа)</small>		КПП 770301001
	в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 БИК 0 4 4 5 2 5 2 2 5 <small>(наименование банка получателя платежа)</small>		
	Номер кор./ч. банка получателя платежа <input type="text" value="3 0 1 0 1 8 1 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 5"/> <small>(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)</small>		
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" <small>(наименование платежа)</small>		
	Ф.И.О. плательщика _____		
	Адрес плательщика _____		
	Сумма платежа _____ руб. _____ коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп.		
	Итого _____ руб. _____ коп. « _____ » _____ 200 ____ г.		
Кассир	С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. <small>Подпись плательщика</small>		
	ООО "Навигатор Паблишинг" <small>(наименование получателя платежа)</small>		
	<input type="text" value="7 7 0 3 2 0 5 1 5 6"/> <input type="text" value="4 0 7 0 2 8 1 0 9 3 8 1 7 0 1 0 5 6 1 6"/> <small>(ИНН получателя платежа) (номер счета получателя платежа)</small>		КПП 770301001
	в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 БИК 0 4 4 5 2 5 2 2 5 <small>(наименование банка получателя платежа)</small>		
	Номер кор./ч. банка получателя платежа <input type="text" value="3 0 1 0 1 8 1 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 5"/> <small>(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)</small>		
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" <small>(наименование платежа)</small>		
	Ф.И.О. плательщика _____		
	Адрес плательщика _____		
	Сумма платежа _____ руб. _____ коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп.		
	Итого _____ руб. _____ коп. « _____ » _____ 200 ____ г.		
Квитанция	С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. <small>Подпись плательщика</small>		
Кассир			

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России”
2007 второе полугодие. В зеленом каталоге:
38888 - без DVD, 10323 - с 2 DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2007 второе полугодие. В красном каталоге:
г.е: 82561 - без DVD, 82563 - с 2 DVD

3 По каталогу российской прессы “Почта России”
2007 второе полугодие:
11345 - без DVD, 11346 - с 2 DVD

4 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - ООО "Навигатор Паблишинг"
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
ИНН / КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет № 40702810938170105616
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225,
БИК 044525225

Назначение платежа:

Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: 123182, г. Москва, а/я 2, кому: ООО “Навигатор Паблишинг”, либо их сканированный вариант по электронной почте на адрес:

zhuravsk@aha.ru

*Если копии документов не высланы,
подписка не оформляется.*

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону (495)580-6384 или электронной почте *zhuravsk@aha.ru*

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы и без копии квитанции подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость без диска	Стоимость с 2 DVD
Октябрь 2007 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Ноябрь 2007 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Декабрь 2007 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Январь 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Февраль 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Март 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей

Месяц	Стоимость без диска	Стоимость с 2 DVD
Апрель 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Май 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Июнь 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Июль 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Август 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей
Сентябрь 2008 г.	70 рублей	<input type="checkbox"/> 130 рублей

(отметьте нужные варианты

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

Вариант подписки (без диска, с 2 DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

Вариант подписки (без диска, с 2 DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Dialup - доступ
NightSurf

неограниченный доступ:

00:00
09:30

112 руб.
неделя
392 руб.
месяц

Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - 28 руб./час
19:00 - 00:00 - 14 руб./час
(все налоги включены)

Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 996 1380

on-line регистрация: (495) 995 1050, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; <http://www.zenon.net/services/dialup/>

свобода в российских рублях,
подробности на www.zenon.net
лицензия ФСЧС №47176 от 22.05.2007

XIII ВЕК

Слава или смерть



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Unicorn Games. Все права защищены.

Реклама



Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва

ул. Шоссейная, 11;
1-й этаж, Золотой Дом;
ул. Профсоюзная, 12а;

ул. Профсоюзная, 17;

ул. Профсоюзная, 11;

ул. Профсоюзная, 5/1;

м. Марьино ТК, пав. №19;

ул. Люблинская, 45;

Борисоглебская, 8/1;

ул. М. Боткина, 16;

Смоленская, 24/а;

Б. Ордынка, 19, стр. 2;

Б. Ордынка, 19, стр. 2;

Ленинградский проспект дом 56/2;

Суздальская, 9;

Бол. Якиманка, 26. Дом игрушек;

Русаковская ул. 27;

2-й этаж в доме игрушек;

Ленинский пр-кт 82/1, кор. 1;

Руставели, 1;

Ломоносовский пр-кт 23;

Братиславская ул. 15;

Нижегородская 11 стр 1;

Ивана Франко, 39 кор 1;

Ярославское шоссе д. 54;

Чистые Пруды, 26;

Измайловский пр-кт 1/1;

Олимпийский проезд, 16;

Марсистская 45 (на Планете);

Нижегородская 45 к1;

Ярославская, 10;

Земляной вал 4/250;

С. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;

Очаковская 22/24;

Ленинградский проспект 89;

Красногвардейский пр-кт корп 1106 Б;

Королевская ул. д.20 стр.1;

Нагорный бульв. д.4-6;

Архангельская 4/4;

Ленинский пр-кт 146;

Андроньевский пр-кт 1;

Москина ул. 17;

Матвеевская ул. 20 кор 1

Александров

Красный пер., 10

Астраполь

ул. Суворова, 51;

ул. Советская, 35;

ул. Урицкого, 3 «Перекресток»

Великий Новгород

ул. Большая Санкт-Петербургская д.61/11

Вильнюс

ул. Альфреда, 1/2 «AKELOTE и CO»

Владивосток

ул. Жигуя, 48; «Планета»;

Хабаровск

ул. Краснофлотская, 1/2

Челябинск

ул. Кирова, 302, м-н «Перекресток»

Ижевск

ул. К. Маркса, 32; м-н «Перекресток»

Казань

ул. Кремлевская, 10; «Кремль»;

Ленина, 19; «Звезда»;

Фурье, 8; «ВИД»;

Литвинова, 17; «Городской Комплекс»;

Красноармейская, 11;

Урицкого, 13; «Фанта»;

Партизанская 1; ТД «Hellen»;

Челябинск

ул. Дворянская, 10;

ул. Дворянская, 11;

ул. Дворянская, 15/1;

м. Маршала Тухачевского, 1;

Октябрьский пр-кт 47;

Советская, 1;

Свердловск

ул. Красноармейская, 10;

ул. Красноармейская, 11;

ул. Красноар